1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC



200
DÉCEMBRE
2007



Joystick

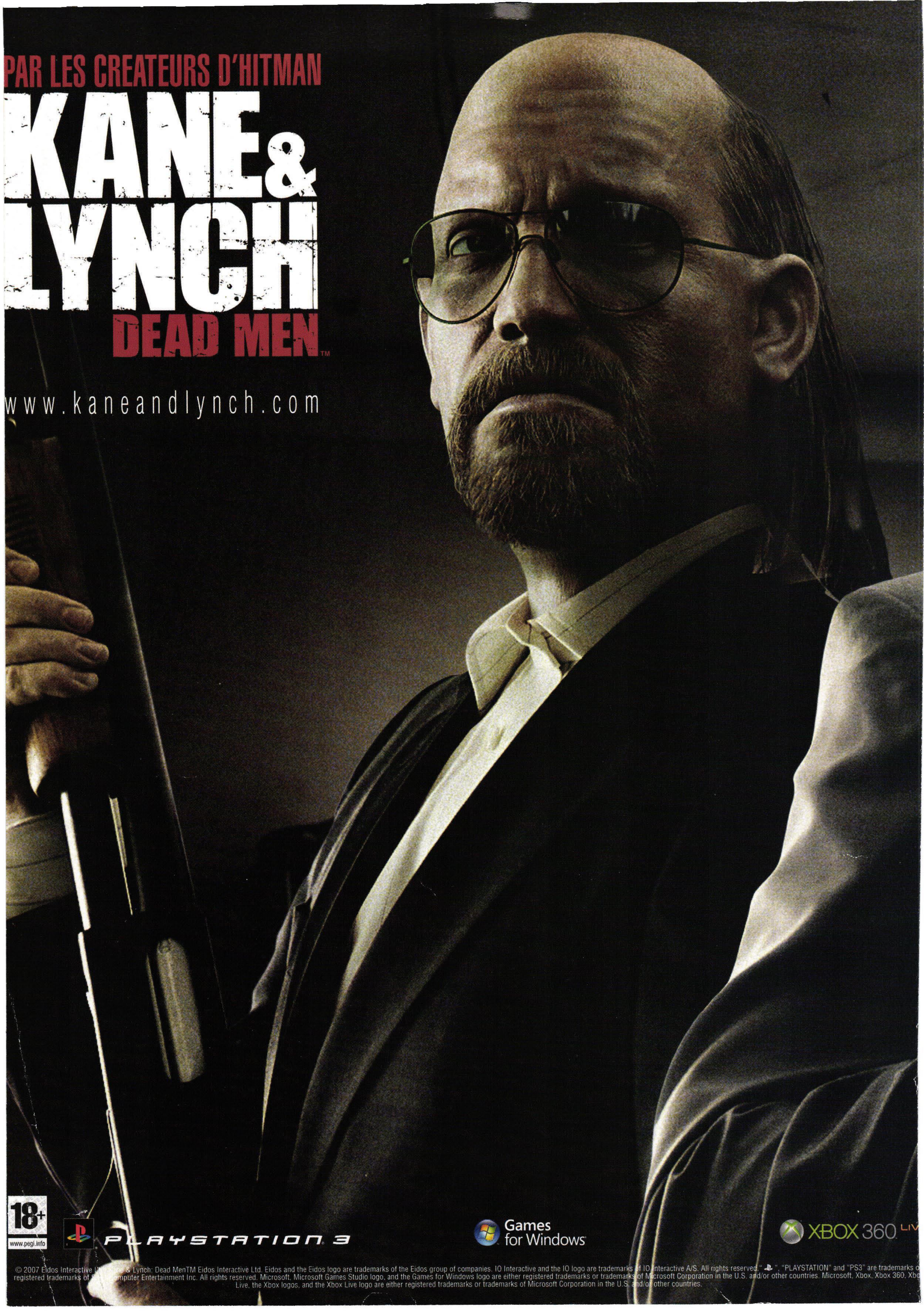
Une erreur fatale est apparue suite à un n° 200 qui poutre. Grave.
La couverture du mois a salement planté.

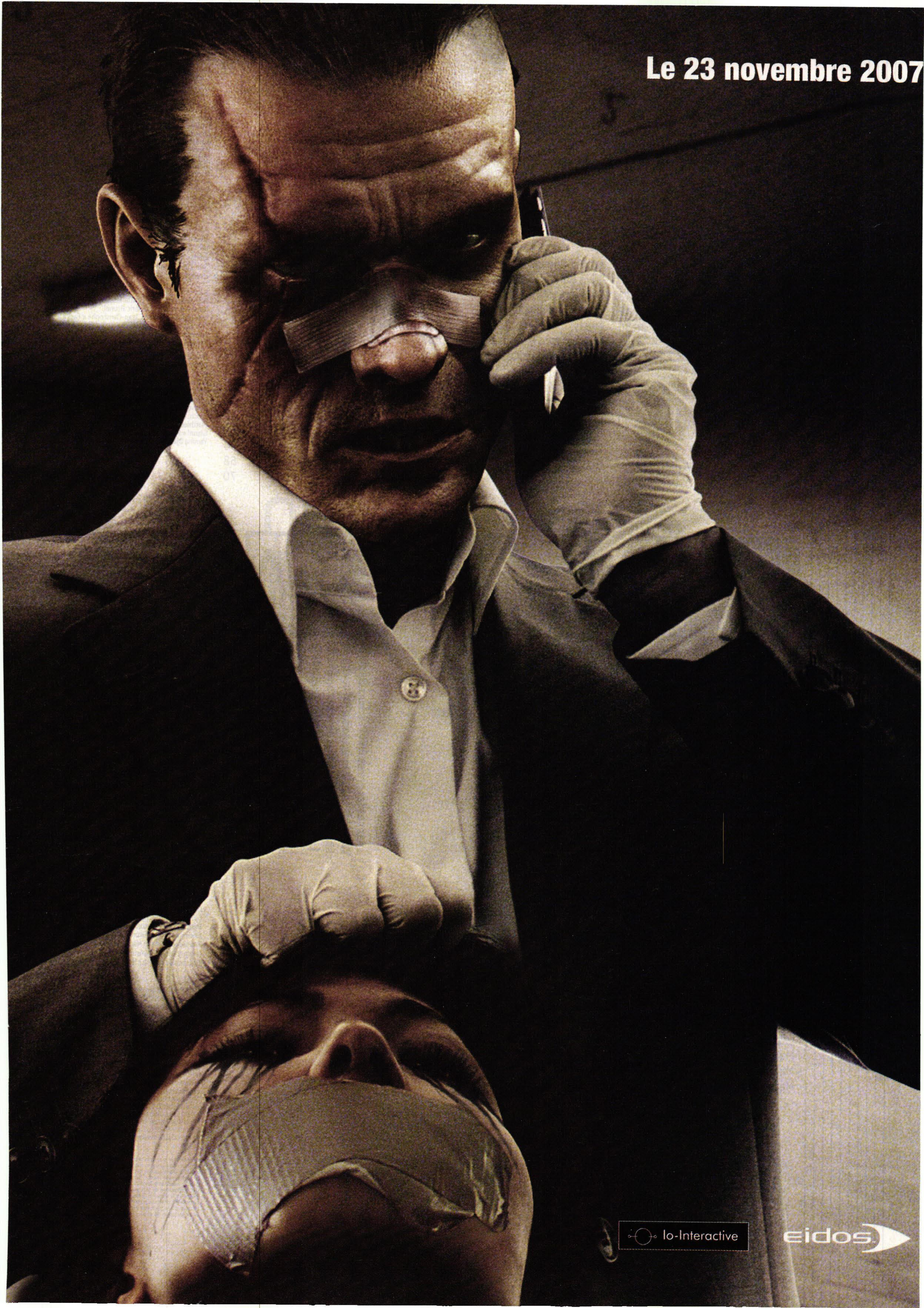
- Appuyez sur une touche si ça vous amuse.
- Appuyer sur Ctrl+Alt+Suppr pour redémarrer votre ordinateur ne servira strictement à rien.

Tournez n'importe quelle page pour continuer _

200

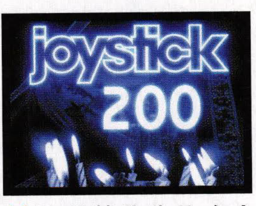
00 • Décembre 2007 • FRANCE métropolitaine 6,95 € • BEL 8,20 € • DOM 8,20 € • RÉU 9,35 € • TOM Avion 1800 XPF • TOM Surface 1045 XPF • CH 14 FS • CAN 10,45 $ • LUX 8,20 € • MAR 83 DH • PORT cont 8,


PAR LES CREATEURS D'HITMAN
KANE & LYNCH
DEAD MEN™
www.kaneandlynch.com
18+
www.pegi.info
PLAYSTATION 3
Games for Windows
XBOX 360
© 2007 Eidos Interactive Ltd. Kane & Lynch: Dead MenTM Eidos Interactive Ltd. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos group of companies. IO Interactive and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S. All rights reserved. "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Microsoft, Microsoft Games Studio logo, and the Games for Windows logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, the Xbox logos, and the Xbox Live logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.


Le 23 novembre 2007
Io-Interactive
eidos

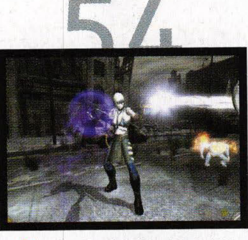
Sommaire

200 DÉCEMBRE 2007



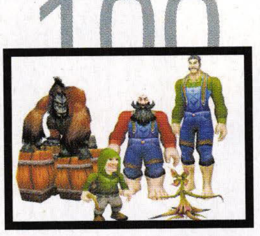
JOYSTICK Joystick en couv' de Joystick, c'est possible ! La preuve avec ce numéro 200 anniversaire dans lequel on vous offre un booklet de 32 pages rempli de bonnes choses dont les dessins amicalement réalisés par des boîtes comme Blizzard, Ascaron, Webzen et j'en passe. Si ce n'est pas collector ça, je ne sais pas ce qu'il vous faut.

54



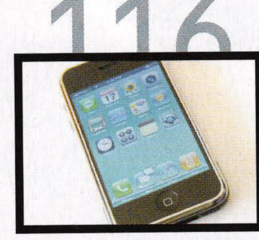
TESTS Depuis plusieurs mois on fouille sur nos disques durs à la recherche d'un titre capable de nous faire vibrer. À la rentrée il y a eu Bioshock et, en cette fin d'année, c'est l'explosion de hit: Hellgate, Crysis, The Witcher. Heureusement, les nuits se rallongent !

100



RÉSEAU Il n'y a pas que les armes épiques dans World of Warcraft. Le thème du mois c'est la « kikoo attitude » où comment se déguiser en Mario, Link, pirates et autres. Sundin, lui, a pris la casquette de chef de guerre pour vous concocter la première partie d'une série de conseils afin d'éviter les raclées dans World in Conflict.

116



MATOS Vous êtes en train de vous dire que l'iPhone récemment acheté serait mieux dans votre poche que dans une pochette cadeau pour votre femme ? Peut-être, mais ce petit bijou dernier cri, il vaut quoi au juste ? C_Wiz l'a ouvert, retourné dans tous les sens, fait de la plongée avec... Bref, il vous dévoile tout sur l'iPhone.

JOYSTICK n° 200 - DÉCEMBRE 2007

JOYSTICK n° 200 - Décembre 2007
Édité par Future France
S.A.S. au capital de 1 218 475 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr
Présidente Directrice Générale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Méline
Principal actionnaire : WM7
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier / jobs@futurenet.fr
Directrice Marketing & Commerciale : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,95 euros
Dépôt légal : à parution

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : abofuture@dipinfo.fr
Tarif France 1 an (13 numéros) : 67,60 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
DIRECTEUR ÉDITORIAL : Cyrille Tessier
RÉDACTEUR EN CHEF : Frédéric Brunet
CHEF DE RUBRIQUE NEWS : Jean-Christophe « Faskil » Detrain
CHEF DE RUBRIQUE RÉSEAU : Cyril « Cyd » Dupont
SECRÉTAIRE DE RÉDACTION : Sophie Prétot
PREMIÈRE RÉDACTRICE GRAPHISTE : Érica « Mélusine » Denzler

DIRECTEUR ARTISTIQUE GROUPE : Nicolas Cany
DIRECTEUR ARTISTIQUE : Jean-Michel Sabatié

ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO :
Cyrille « June » Anquetil, Arnaud « ffak » Baillivet, Michel « Yavin » Beck, Fabio « Sundin » Bevilacqua, Damien « Savonfou » Coulomb, Mathias « Baldours » Denis, Fabrice Bloch, Anne Cocard, Olivier Delacourt, Viviane Fitas, Matthieu « Gruth » Guéritte, Guillaume « C_Wiz » Louel, Gianni « Plume » Molinaro, Brice « Tuttle » Roy, Yamina Djarir et Marie-Claude Rodriguez et S.A.S.

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
DIRECTEUR COMMERCIAL ET PUBLICITÉ : Jérôme Adam (jerome.adam@futurenet.fr)
DIRECTEUR COMMERCIAL PUBLICITÉ : Vincent Saulnier (vincent.saulnier@futurenet.fr)
DIRECTEUR DE CLIENTÈLE : Didier Pechon (didier.pechon@futurenet.fr)
RESPONSABLE TRAFIC : Maguy Edouard (maguy.edouard@futurenet.fr)
DIRECTEUR DE CLIENTÈLE HORS CAPTIF : Fabrice Larrieu

FABRICATION
RESPONSABLE DE LA FABRICATION : Jacqueline Galante
CHEF DE FABRICATION : Francis Verdelet (francis.verdelet@futurenet.fr)

DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS
RESPONSABLE DE LA DIFFUSION : Vincent Alexandre
RESPONSABLE ABONNEMENT : Anne Cornet
CHEF DE PRODUIT VENTE AU NUMÉRO : Jacky Cabrera
Anciens numéros : 01 44 84 05 50
DISTRIBUTION : SAEM Transport Presse
IMPRESSION : Québécor World SA,
siège social : Z.A. Parc de l'Esplanade, 12 rue Enrico-Fermi, 77400 Saint-Thibault des Vignes. Imprimé en France - Printed in France. Commission paritaire N° 0310 K 83973 - ISSN : 1145-4806.



COUVERTURE
© Joystick/Gruth

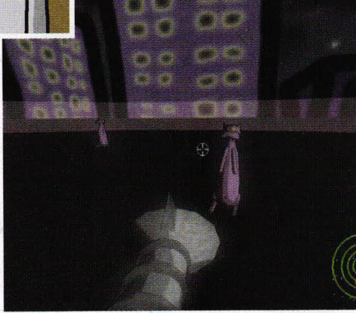
IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE



sommaire #200

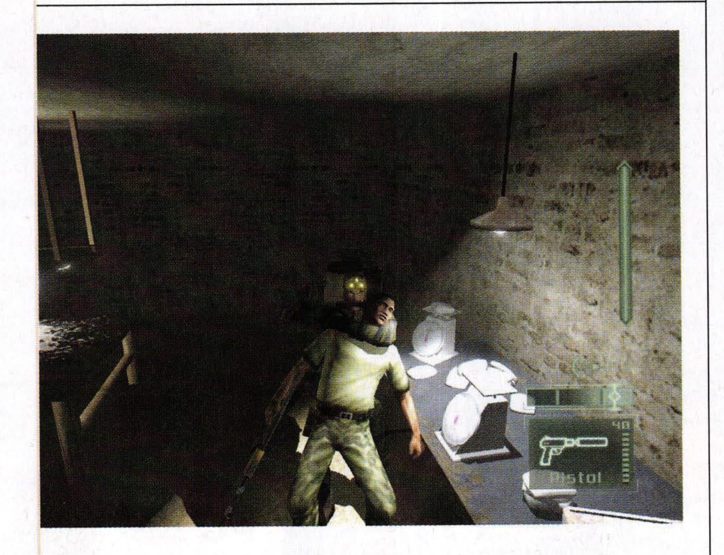
Numéro anniversaire oblige, on vous a concocté **un DVD rempli jusqu'au dernier octet.** Pour cause, **vous serez même obligé** de le retourner **pour accéder à tout son contenu** puisqu'il s'agit **d'un DVD double face.** Répétez Double Face une bonne cinquantaine de fois **avant d'appeler la rédaction pour savoir** où est passé **le reste des** démos...





Lancement DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.



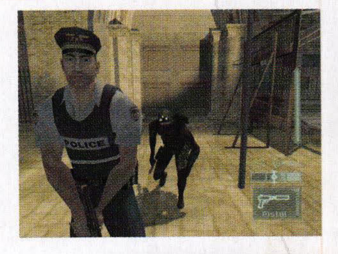
LE JEU COMPLET

SPLINTER CELL : PANDORA TOMORROW

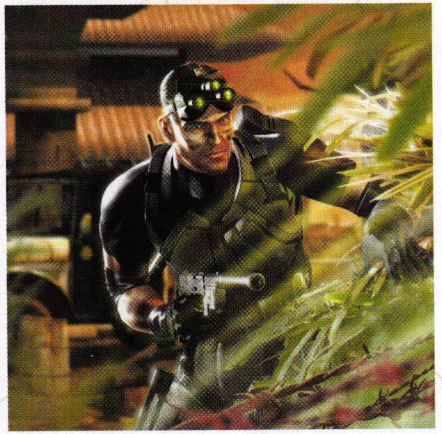
Genre : Infiltration
Développeur : Ubisoft
Éditeur/Distributeur : Ubisoft
Site Internet : http://splintercell.fr.ubi.com/
Config minimum : Windows 98/98 SE/XP/2000, CPU 1 GHz, 128 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo
Config recommandée : Windows XP/2000, CPU 1,4 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo

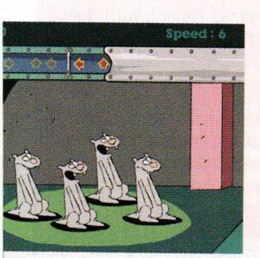
En résumé

Que ferait-on sans Sam Fisher? Que deviendrait le monde sans ce Jack Bauer virtuel? Rien. Ça serait le chaos, les terroristes auraient le pouvoir. Mais heureusement, Sam ne songe pas à prendre sa retraite. Cette fois, direction l'Indonésie pour libérer l'ambassade américaine prise d'assaut par une bande de rebelles. Comme à l'accoutumée, vous devrez user de vos talents en matières d'assassinat et d'infiltration pour vous frayer un chemin à travers les lignes ennemies et remplir vos objectifs. Attention, seul le mode multijoueur en local est accessible.









BONUS

DES JEUX ET DES LOUTRES



Tenez-vous bien à votre souris sans fil, ce mois-ci Joystick numéro 200 spécial anniversaire (clap clap) propose : pas un, pas deux mais trois jeux avec la Loutre. Un FPS, un jeu d'aventure et un Dance Dance Revolution rien que pour vous, bande de veinards. Puisque vous allez tout abandonner pour jouer à ces petites merveilles vidéoludiques, pensez à nous envoyer des screens de vos meilleurs scores. Le gagnant de ce concours surprise remportera toute notre sympathie et ça, ça n'a pas de prix.

Les autres fichiers

DÉMOS :
- Clive's Barker Jericho
- FEAR Perseus Mandate
- Football Manager 2008
- Pro Evolution Soccer 2008
- Sega Rally Revo

JEUX INDÉPENDANTS :
- Battle for Independence
- Battle Jewels
- Extreme Tux Racer
- Galaxian 2007
- Golden Eye 2D
- Jello Car
- Moon Patrol
- Road Club
- TG Pinball
- Varia

UTILITAIRES :
- Drivers Catalyst 7.9 pour XP
- Drivers Forceware 163.71 pour XP
- Patch World in Conflict

COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante :

Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

RESPONSABILITÉS

Le DVD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce DVD-Rom et des programmes qu'il contient. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous, on préfère les mails, cela dit.

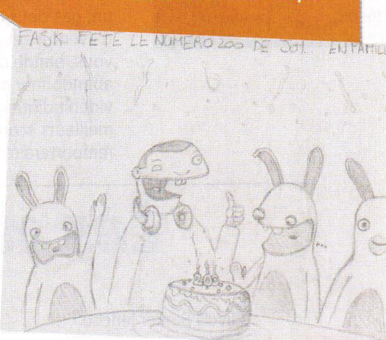
- Emails de la rédaction:
Gruth, C_Wiz, Yavin via:
Cyd: cyril.dupont@futurenet.fr
Faskil: jean-christophe.detrain@futurenet.fr

200 !

Mon ami et moi sommes quasiment fans de votre magazine: l'humour foutage de gueule, les BD, les tests, les infos qui servent à rien. Bravo! Tandis que je lisais un de ces petits paragraphes, disons « non indispensable », je trouvai votre concours dessin. Sauf que la date limite indiquée était le 15/10, or aujourd'hui, jour de ma lecture, c'est justement le 15. Étant donné qu'on adore le dessinateur, que mon pote aimerait lui succéder ou succéder à un autre de vos rédacteurs, il était impensable de manquer l'occasion. À défaut d'avoir le dessin le plus beau, on espère qu'il sera le plus moche pour avoir la photo! Oui, je sais, on est un peu tard là, c'est le foutoir à la rédaction et ces ***** de lecteurs qui envoient leurs « brols » (ndFask: tiens, un Belge) en retard ça fait chier. Certes, mais on essaie quand même! Voici donc ci-joint un dessin fait pendant une heure de cours de français (pensez, on a carrément sauté l'analyse du discours du FN au profit du dessin).

Seb et Robin

Rooooh, c'est trop meugnon comme dessin! Vraiment, ça me touche beaucoup. Là où je suis carrément sur le cul, c'est avec quelle adéquation vous avez réussi à croquer mon pôpa et ma môman. Sérieux, vous les connaissez ou quoi?



Sous-traitance

Salut toute l'équipe. J'osais pas trop vous écrire, car je ne savais pas de quoi parler. Mais là, j'ai un « scoop »! Ah il est beau le baratin « bouclage dans 5 minutes! » ou « on a un timing très serré pour sortir chaque numéro à temps ». Bref, bouclage ou pas, étant abonné, j'ai reçu mon Joystick n°199 (du mois de novembre donc) le 7 octobre 2007... Même pas le temps de finir le n°198 avec vos conneries (que j'ai reçu fin septembre, comme d'hab)! Et ça me stresse tout ça! Il faudra me rembourser les brouettes d'antidépresseurs que j'ai commandées. Alors moi, et peut-être d'autres lecteurs, nous exigeons vos emplois du temps précis pour rédiger un numéro complet de Joystick! Si vous ne délivrez aucune information potable, j'implorerai le dieu de la Lose de maudire Faskil pour le millénaire à venir (générations suivantes incluses). À vos risques et périls.

Nocalis

Vous voulez ma journée type? Pas de problème. Tous les matins, le réveil sonne à 9 h. Après un saut sous la douche, j'arrive au bureau vers 14 h (en passant par la fenêtre, pour pas que Styx me voie). Ensuite, la journée s'enchaîne à une vitesse folle: lecture de mails jusque 15 h, DotA jusque 16 h, pause-café, ouvrir le sommaire du magazine, soupirer en voyant le nombre de trucs à écrire, refermer le sommaire, relancer DotA et à 18 h, juste avant de rentrer, appeler Yavin pour voir s'il y a bien fini d'écrire mes pages.

COURRIER

par Faskil

Rappel des règles du jeu: Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres. Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou de compatibilité de votre matos avec les jeux. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

Joystick raconte n'importe quoi

C'est très bien de donner des infos sur les futurs jeux, mais mettez-vous d'accord sur les infos! En effet, dans le Joystick de novembre (que j'ai reçu le 8 octobre soit dit en passant) à la page 22, vous dites que la prochaine extension de Dawn Of War verra l'arrivée des Eldars Noirs. Mais à la page 54, vous dites qu'il y a de fortes chances pour que débarquent les Tyrannides et l'Inquisition. Faudrait peut-être vous mettre d'accord? Parce que faire ça à un joueur de Warhammer depuis trois ans, c'est vraiment moche les gars. Maintenant que tu m'as trahi, je n'attendrai plus avec une innocente candeur mon Joystick et je vais aller me suicider en jouant à Halo.

Dziedzinlp

Vous suicider à Halo? Tout de suite, les grands mots. Et pourquoi pas Red Ocean tant que vous y êtes? Cela dit, vous avez parfaitement raison. On a super déconné. La nouvelle race de la prochaine extension de Dawn of War, ce seront bien entendu les Schtroumpfs.

Détendu du Moby

L'autre jour, j'ai été acheté un nouveau GSM avec quelques jeux préinstallés, dont un jeu de voitures: Asphalt 2. Je lance le jeu, puis horreur !!! Une musique de fond polyphonique et c'était du... Moby! Aïe! Ça fait mal aux oreilles! C'est à avoir peur de jouer.

Antonin

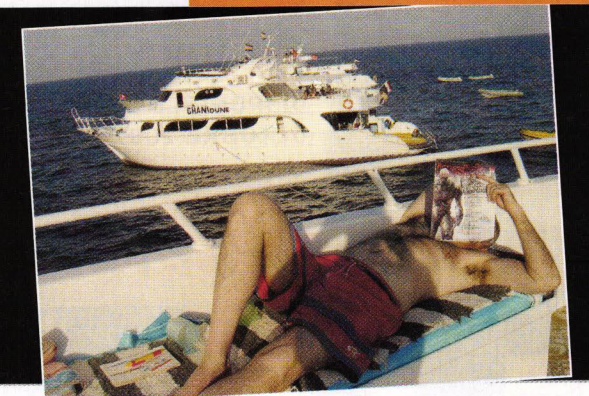
En même temps, vous le cherchez un peu là. Déjà, il faudra que vous m'expliquiez pourquoi diable vous jouez à des jeux sur téléphone portable, alors qu'on a des trucs fantastiques sur PC, comme Ship Simulator ou Lapin Malin. Ensuite, comment dire... Asphalt 2? Et c'est la musique que vous avez trouvée pénible? Essayez en ouvrant aussi les yeux.

Around Ze Weurld

La Mer Rouge est bleue, il fait 40° à l'air et 31° dans l'eau. La cloche de quart sonne: plongée, manger, sieste, plongée, apéro, manger, sieste... La vie est belle!

Tiar

Et vous êtes poilu. Mais vraiment beaucoup, quoi, c'est l'hallu. Vous arrivez à prendre le soleil avec tout ça? Aigri, moi? Jamais!



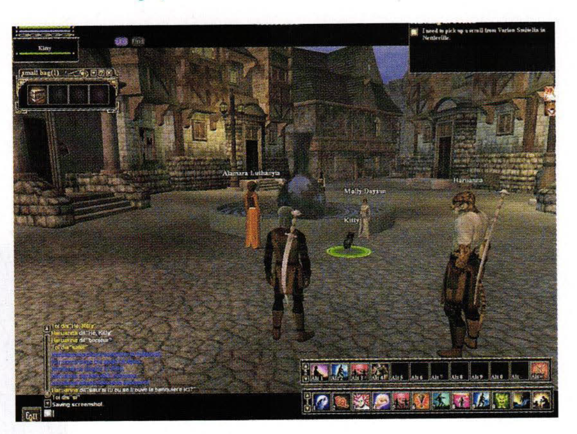
- Pour les problèmes d'abonnement: magazine non reçu, CD ou DVD ou livret manquant, etc.:
SERVICE ABONNEMENT
18-24 quai de la Marne
75164 Paris CEDEX 19
Tél.: 01 44 84 05 50
abofuture@dipinfo.fr
- CD ou DVD manquants, ne marchant pas, etc.:
cdrom@futurenet.fr
- Propositions de programmes, images, maps etc... à intégrer au CD de Joy: cdromjoystick@futurnet.fr
- Problèmes techniques: www.hotline-pc.org


EASTPAK
U.S.A.
BUILT TO RESIST
www.eastpak.com
I ♥ LIFE
EASTPAK



Everquest sur l'autre toile

Après World of Warcraft, c'est au tour d'Everquest d'avoir les honneurs d'une version pour les salles obscures. Fruit d'une association entre Sony Pictures et les studios Marvel, le film devrait voir le jour vers 2009 ou 2010, scénarisé par Michael Gordon (300). Moi, ça me laisse de marbre. Par contre, j'attends avec impatience l'annonce d'une adaptation d'EVE Online au cinoche, réalisée par Wim Wenders, avec d'interminables plans séquences de mecs qui farment du minerai. Ça, ce serait drôle.

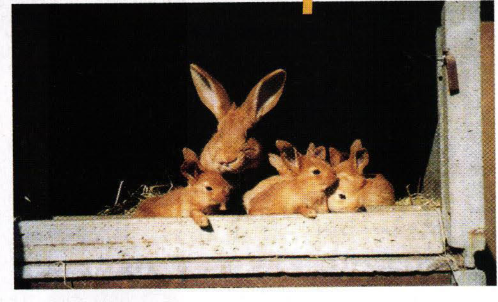


DITO

Styx

Et hop, 200e numéro : on ne va pas se la péter, mais y'a pas mal de magazines qui aimeraient avoir notre longévité, que ça soit dans le secteur du jeu vidéo ou autre. Si on m'avait dit y'a dix ans que j'allais me retrouver en train de boucler un numéro aussi historique, je ne l'aurais pas cru ! Le galion Joystick en a connu, des aventures, flottant sur des mers du sud ensoleillées, traversant des ouragans, défiant le temps et les modes tout en restant fidèle à ses principes. C'est surtout les divers équipages qu'il faut remercier, tous ceux qui ont contribué, de près ou de loin, à faire de Joystick ce qu'il est. L'équipe actuelle ne fait que passer : ne rêvez pas, même si l'on vous aime il y a de fortes chances que l'on ne soit plus là dans 200 numéros, on sera bien trop occupés à compter nos millions (ou à jouer à un MMO quelconque) pour continuer de taffer... Ce qui est certain, c'est que nous prendrons le temps de transmettre à nos successeurs les valeurs qui font la force de ce magazine, celles-là mêmes qui le rendent unique : insolence, expertise et passion. Comme on est sympa, on vous dévoile la formule magique, après tout vous le méritez puisque c'est avant tout grâce à sa base de fans que Joystick est encore vigoureux malgré son grand âge ! L'insolence, c'est le refus de la langue de bois, c'est la plume qui chatouille là où il ne faut pas. Ou simplement le fait de dire les choses telles qu'elles sont en réalité. Après tout, le politiquement correct n'existait pas à la naissance de Joy... L'expertise, c'est tourner sa souris sept fois sur son tapis avant de taper son texte, savoir expliquer avec humour et simplicité les mécaniques les plus complexes, que cela soit sur les jeux ou sur le matériel. Quand au dernier point, vous savez bien que chez Joystick, les jeux vidéo c'est notre passion, cernes de rigueur, sommeil en option ! Je pourrai soliloquer pendant des heures sur Joystick, combien qu'on l'aime, ce que nous comptons en faire, à quoi va ressembler la nouvelle formule... Mais je vais arrêter là, et vous laisser parcourir ces pages historiques qui, on l'espère, vous donneront envie de nous supporter encore 200 numéros de plus.

Un crétin et ses lapins



Il s'en passe de belles à New York, plus précisément du côté de Massapequa Park. Un inconnu s'amuse en effet depuis plusieurs semaines à lâcher dans la nature des lapins domestiques. Ce qui non seulement n'est pas très sympa pour les petits rongeurs qui ont aussi des sentiments et besoin d'amour, mais qui pose en outre de sérieux problèmes dans les endroits envahis : routes, parcs et écoles de la grande banlieue de New York se trouvent ainsi submergés de cousins de Bugs Bunny qui, comme on le sait, sont plutôt véloces à se reproduire. Sans oublier que ces pauvres petits animaux, à l'origine domestiques, ont bien du mal à se débrouiller une fois livrés à eux-mêmes. Et quand ils ne finissent pas terrassés par la faim ou la maladie, ils se font tout simplement exterminer par de féroces prédateurs. En revanche, l'histoire ne dit pas si ces derniers ont des bras ou pas.

Arrivé à la dernière minute, un petit cadeau de Commodore pour le 200 !

joystick magazine

joystick magazine

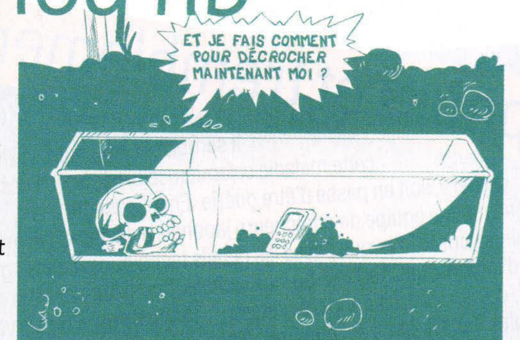
Engagez-vous !



La pub dans les jeux, à terme, on n'y échappera pas. Plusieurs études récentes démontrent que la majorité des joueurs n'y est a priori pas opposée, à partir du moment où ça s'intègre bien dans l'environnement du jeu (comme par exemple, de la pub pour des surgelés de cuisses de grenouilles dans Crazy Frog Racer, c'est approprié). Du coup, le GCHQ (Government Communications Headquarters), une branche des services de renseignement britannique (le SIS), a annoncé qu'ils avaient l'intention de recruter de nouveaux espions par ce biais. On ne sait pas encore trop comment ils comptent s'y prendre, mais dans le doute, on vous conseille de réfléchir à deux fois avant d'accepter une mission dans le prochain Splinter Cell.

Au pays au bout du fil

Selon un récent sondage dont l'intérêt m'échappe encore, nos amis anglais auraient peur de se réveiller une fois enterrés. Du coup, la « dernière volonté » qui caracole en tête des résultats est celle de se faire inhumer avec son portable. L'enquête ne précise par contre pas s'ils ont aussi pensé à demander qu'on le laisse branché sur le secteur ou s'ils sont juste complètement idiots.



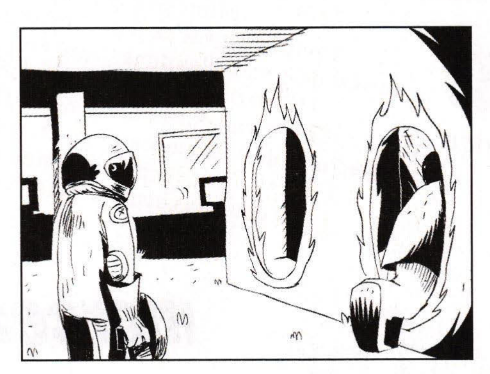
morceaux de choix

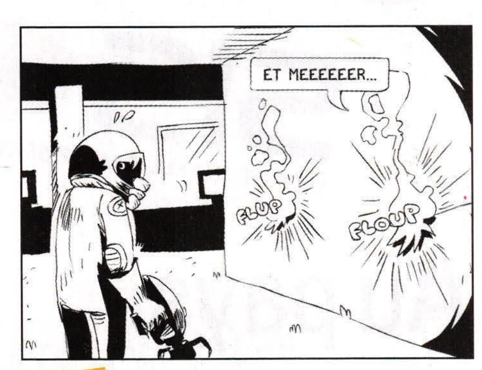
Une petite brève en vitesse (oui c'est un pléonasme, je sais) pour vous annoncer la mise en ligne de « Morceau Choisi », un site sur lequel les rédacteurs ont choisi de vous parler de musique au travers de petites nouvelles inédites. Et comme on retrouve parmi l'équipe des gens avec des pseudos tels que Faskil, Yavin ou Maoh, il était normal qu'on vous en touche un mot, non ?
www.morceauchoisi.net



Portalose









Stupeurs et tremblements

Il semblerait bien que l'épilepsie, cette maladie calamiteuse bien connue des gamers, soit en passe d'être guérie. Enfin, pas tout à fait, mais disons qu'une équipe de chercheurs japonais a découvert le moyen de prévenir les crises. Je vous passe les détails techniques mais en gros, il suffirait d'installer une sorte de pompe à chaleur miniature dans le crâne du patient, qui permettrait donc d'éviter les « surchauffes » du cerveau responsables des attaques épileptiques. Nous allons donc bientôt pouvoir nous adonner à notre loisir favori sans courir le risque d'être soudainement pris de violents spasmes devant l'écran. Enfin, sauf pour Crazy Frog Racer évidemment.

Phrase à la con

1er octobre – 12h40

Faskil : « Qu'est-ce qui t'arrive ? »

Tuttle : « Rien, je suis mort. Rien de grave. ».



Plus près de toi, Master Chief !

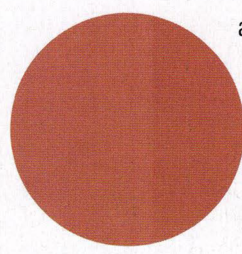
À défaut de parvenir à trouver son chemin vers les salles obscures (voir la news « Believe, page 22 »), Halo semble avoir réussi à faire son trou… dans les églises. Aux États-Unis, plusieurs paroisses ont en effet décidé de mettre des Xbox 360 à la disposition de leurs ouailles, histoire d'attirer avec plus de succès les jeunes dans la maison du Seigneur et en espérant qu'une fois qu'ils y seront et qu'ils entendront la parole divine, ils n'auront plus envie d'en repartir. James Tonkowich, président de l'Institut sur les Religions et la Démocratie, et opposant à cette méthode, a déclaré à nos confrères du New York Times : « Si vous voulez vraiment créer une connexion avec les jeunes d'aujourd'hui, il faut carrément leur proposer de l'alcool gratos et des films pornos. Mais je ne pense pas que ce soit une bonne idée au final. » Tu m'étonnes, James, que ce ne soit pas une bonne idée : proposer de la bibine à l'œil et des films coquins, ça ne va pas rameuter que les jeunes, mais toute la population masculine de l'État.



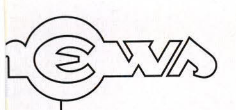
Encore Z une raison de moins…

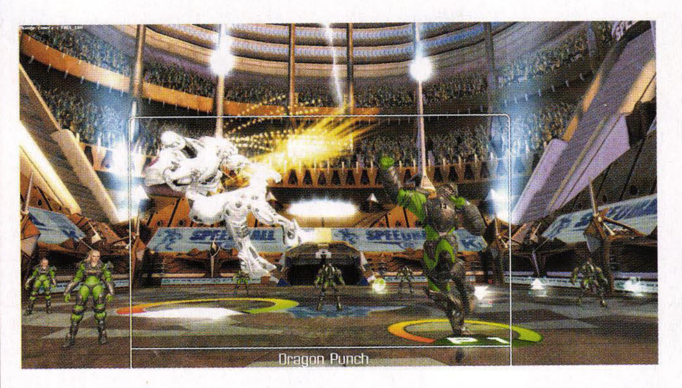
Pas de jeux pour le Zune ! C'est en tout cas ce qu'a déclaré J. Allard, ponte du jeu vidéo chez Microsoft. Interrogé par Reuters, qui lui demandait si, à l'instar de l'iPod, ils avaient prévu l'intégration de jeux dans leur baladeur MP3, Allard a été catégorique : ce n'est pas à l'ordre du jour pour le moment. Dommage, on lui aurait enfin trouvé une utilité.

Un employé japonais



a saccagé à coups de batte son lieu de travail après que son employeur a montré un désintérêt total pour un petit cadeau qu'il venait de lui faire, histoire de le remercier de l'avoir embauché. On s'attend à un bombardement aérien dès l'annonce de son licenciement.





Speedball 2...

... adore se taper l'incruste dans nos pages et le prouve encore avec ces nouvelles images, certes jolies mais qui n'indiquent toujours pas la date de sortie du jeu. Et vous savez quoi ? Ça commence à me gonfler.



Attendez le test





Portée disparue depuis cinq bonnes années, la franchise Soldier of Fortune reviendra pas plus tard que dans quelques semaines et sera sous-titrée « Payback ». Il s'agira évidemment toujours d'un FPS, on y incarnera toujours un mercenaire chargé de zigouiller un tas de gens et le seul truc qu'on ne sait pas, c'est s'il sera toujours possible de tirer une balle dans la tête, le genou ou l'épaule d'un adversaire en le voyant réagir différemment à chaque impact. Ce que je peux vous dire, en revanche, c'est qu'un jeu annoncé en catimini juste avant sa sortie, c'est quand même un peu louche. Surtout quand il est moche.

Vendus !

Souvenez-vous, c'était en 2005, Bioware (Kotor) et Pandemic (SW Battlefront), deux studios prestigieux, unissaient leurs forces par le biais d'une fusion en bonne et due forme. Résultat ? Deux ans plus tard, le fruit de cette alliance se fait bouffer tout cru par le géant Electronic Arts, bien content de mettre la main sur un tel nid de talents. Près d'un millier d'employés, de juteux titres à venir tels que Mass Effect ou Mercenaries 2, on comprend aisément ce qui a motivé l'éditeur américain. Évidemment, comme toujours dans ces cas-là, les dirigeants de toutes les boîtes concernées arborent de grands sourires, se donnent des claques dans le dos, lèvent des verres à un avenir radieux et se déclarent particulièrement « enthousiastes » à l'idée de travailler tous ensemble. Ah, ben, ça, à 800 millions de dollars le rachat, ce serait peut-être légèrement abusé de faire la gueule.



Retour au calme

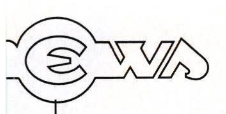


Bioshock est un super-jeu, on ne reviendra pas là-dessus. Le seul gros reproche qu'on pouvait lui faire venait de son système d'activation bien lourdingue obligeant à réinstaller le jeu avec d'infinies précautions pour être sûr qu'il soit reconnu par les serveurs de validation. De nombreux joueurs avaient d'ailleurs pris peur en pensant à l'éventualité d'une future coupure de ces mêmes serveurs d'ici quelques années. On se serait alors retrouvé avec une chouette copie de Bioshock impossible à réinstaller. Pas cool. Le big boss d'Irrationnal Games, Ken Levine, assurait pourtant que ce système barbare serait désactivé dans le futur et, devinez quoi, c'est chose faite. Tant mieux. Rappelons que ce système avait été mis en place pour tenter de contrer la propagation des versions pirates du jeu. Rappelons aussi qu'il n'a pas fallu deux semaines pour que Bioshock se retrouve un peu partout sur le Net dans une version totalement débarrassée de son pénible système d'activation. (http://downloads.2kgames.com/bioshock/BioShockRevokeTool.zip).

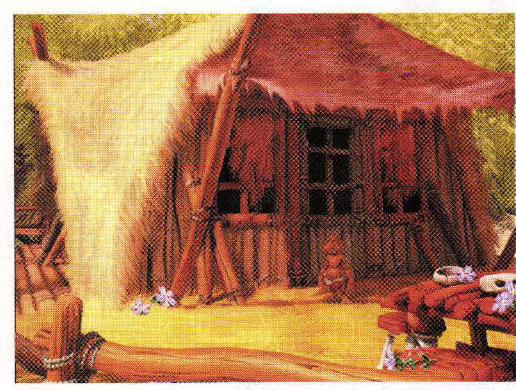
Cry baby

Dans une interview accordée à nos confrères de **Jeuxvideo.com**, Louis-Pierre Pharand – le producteur de Far Cry 2 chez Ubisoft Montréal – s'est fendu d'une petite phrase à ce point assassine que je ne parviendrai pas à retrouver le sommeil si je ne vous la fais pas partager : « Si on demande à un joueur quels sont selon lui les derniers jeux qui ont cassé la baraque sur PC, je ne suis pas certain qu'un titre Ubisoft soit cité, mis à part Far Cry ». Ça a le mérite d'être clair et maintenant que ce monsieur s'est fait un paquet de potes au sein de sa boîte, j'espère pour lui que son jeu va tout déchirer parce que, dans le cas contraire, il risque d'avoir l'air un tout petit peu idiot.


ala playa
DANCE BATTLE AUDITION
Fantasy Tennis
Come On Baby
Ta Plate-Forme des Jeux Gratuits sur Internet!
www.alaplaya.eu
Copyright © 2006 - 2007 Parts of the used material are subject to the Copyright of NPIC Soft, T3 Entertainment, Sonokong and Burda:ic.



Cheval de Troy



« Ceci est une fuite qui vous intéressera peut-être ». Je regarde cette phrase depuis une heure, bouche bée et j'essaie de comprendre. Un fichier est attaché au courrier électronique que l'on vient de recevoir à la rédac' et dont le titre est « Troll de Troy ». Il s'agit d'une image, une capture d'écran apparemment. C'est probablement un indice, une piste, que sais-je… Voyons voir ça. O.K. ! Ça ressemble bien à la célèbre bande dessinée d'heroïc fantasy. Réfléchissons, cela voudrait-il dire qu'un jeu sur ce thème serait en préparation, un lecteur nous aurait-il fait une grosse farce, un employé aigri de s'être fait jeter se serait-il amusé à balancer ou serait-ce encore une de ces sombres techniques marketing destinées à créer du « buzz » autour de pas grand-chose ? Franchement, je n'en sais rien mais je vous promets d'enquêter au péril de ma vie. Je sais, ça s'annonce passionnant.

Rendez-vous



Prenez un stylo. Ouvrez vos agendas à septembre 2008 et cochez les cases 19, 20 et 21. C'est à ces dates que se tiendra la troisième édition du Festival du jeu vidéo. Et apparemment, ça cartonne tellement qu'ils vont désormais avoir besoin de beaucoup plus de place. Du coup, adieu Montreuil ! Et direction le Palais des Expositions de Paris, porte de Versailles. Ça s'annonce donc assez grandiose et nous avons déjà hâte d'y être afin de partager notre passion pour le jeu vidéo avec toutes les fringantes hôtesses d'accueil que les éditeurs ne manqueront pas d'envoyer sur place (s'ils ont un cœur).



Vroum vroum

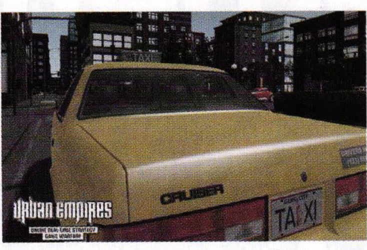
MOTORM4X, voilà un nom qui évoque bien plus un robot ménager en promo dans l'allée centrale du Carrouf' du coin qu'un vrai jeu vidéo. Et pourtant, c'est surtout un jeu de course off-road développé chez les Tchèques de The Easy Company (www.easyco-games.com). On devrait pouvoir y piloter une myriade de bagnoles à quatre roues motrices dans des environnements franchement soignés et réalisés à l'aide du célèbre moteur open source Ogre 3D. La date de sortie est encore inconnue, mais je pense pouvoir affirmer qu'elle se situera dans une période comprise entre « maintenant » et « plus tard ».

Terre à terre

À l'heure où vous lirez ces lignes, Defcon (8/10, Joy 186), le célèbre jeu de guerre nucléaire d'Introversion Software, sera disponible dans toutes les bonnes crémeries dans une zoulie version boîte à ranger sur votre belle étagère. C'est Codemasters qui a eu la bonne idée de récupérer cet excellent jeu afin de le distribuer un peu plus massivement et pour un prix d'environ 20 euros. J'en profite aussi pour vous dire que les versions Linux et OS X sont disponibles sur le site officiel (www.introversion.co.uk/defcon) et qu'il devient donc impossible de terminer cette news en râlant. Pfff, fait chier.



Si vous attendiez Gang War, le jeu d'action/stratégie de Strategy First (Jagged Alliance), ne l'attendez plus. Il est annulé ! Non, je déconne, il a juste changé de nom et il faudra désormais compter avec Urban Empires. Au passage, les développeurs annoncent également une nouvelle date de sortie, soit le début de l'année 2008, sans plus de précision. Peut-être vont-ils la renommer, elle aussi ? En « 2009 », par exemple.



Assassin's Creed…

… est repoussé au début de l'année prochaine sur PC. Bon, ben, finalement tant mieux parce qu'on a plein d'autres trucs à finir avant et, de toute façon, ça n'Altaïr en rien notre envie d'y jouer. Oh, oh, oh.



faites-vous-un-nom.fr

Enregistrez votre .fr et personnalisez vos sites, blogs et e-mails !

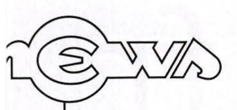
francophonie
proximité
identifiant
se faire connaître
appartenance
visibilité mondiale
existerr sur internet
passion
imagination
communication

.fr

Votre .fr peut correspondre à votre nom de famille, prénom ou surnom, mais également au nom de votre passion, d'un projet personnel, de votre lieu favori et plus encore.
Laissez parler votre imagination !



www.faites-vous-un-nom.fr



Un nouvel espoir

Qui a réalisé la bande sonore du très attendu (et malheureusement retardé) Assassin's Creed ? Pour vous aider à gagner un joli camembert de couleur lors d'une partie de Trivial Pursuit Spécial jeux vidéo dans une soirée entre potes dans trois ou quatre ans, je vous file déjà la réponse : c'est l'illustre Jesper Kyd, le frère de Karate.

CALL of DUTY 4

proposera une bonne centaine d'armes différentes avec des superstars comme l'AK47, le M16 ou encore l'effrayant P90. Pas le microprocesseur hein, lui aussi il était effrayant, mais pas pour les mêmes raisons.



Phrase à la con

Mardi 16 octobre, 17 h 24

Yavin : On va aller vers un mélange des gens, je pense.

Yavin : Euh, genres.

Yavin : Un mélange des gens, ça s'appelle un club échangiste.

Tout baigne

Aaah ! les joies d'une piscine. On y savoure le soleil caressant la peau, l'eau à bonne température, les jolies demoiselles. On y plonge tête la première, on barbote des heures et parfois on dérape sur le bord (enfin, surtout Faskil) et on se viande lamentablement devant une bonne dizaine de gosses hilares. Pourquoi je vous parle de ça dans Joystick ? Car j'ai dégotté la piscine ultime, le must absolu, un véritable paradis dans l'eau. Elle se trouve au Chili, mesure un bon kilomètre de long et permet de s'adonner à plein de joyeuses activités aquatiques, comme le kayak, le pédalo ou la noyade. Je connais désormais mon but dans la vie. Ne reste plus qu'à attendre qu'une boîte de jeu vidéo se décide à apparaître dans le coin pour convaincre Styx d'y envoyer le seul membre de la rédac' ayant quelques notions de planche à voile.





Bon plan

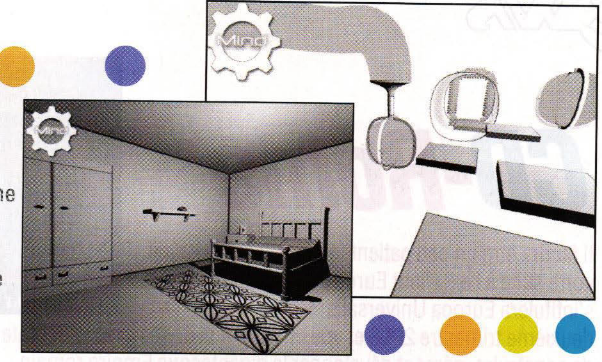
Avouez-le, lorsqu'on vous a appris que Sim City : Sociétés ne serait pas un vrai Sim City, vous avez râlé. Parce que vous, votre truc, c'est de voir des petites maisons jaillir du sol comme par un chouette tour de magie, pas de faire du social. Arrêtez donc de chialer, séchez-moi ces larmes, j'ai ce qu'il vous faut. Ça s'appelle Building & Co : L'architecte c'est vous et l'originalité tient au fait qu'ici vous ne vous occuperez que de la construction en respectant les budgets alloués afin d'ériger des bâtiments tous plus géniaux les uns que les autres. Le jeu s'annonce assez didactique, réaliste et sortira dans les premiers mois de 2008. Histoire d'être tout à fait complet (-veston, mouahah, ça fait des années que je voulais la caser, celle-là) j'ajoute que le jeu est développé chez les Français de Creative Patterns (www.creative-patterns.com), édité chez les Français d'Elektrogames (www.elektrogames.com) et distribué par les petits gars de Codemasters qui, eux, ne sont pas français. Allez savoir pourquoi.

JOYEUSE ENTRÉE

Franchement, vous n'imaginez pas à quel point on se coupe en quatre pour vous. Je pourrais continuer ma partie de Portal, terminer ce satané niveau 17, mais je n'ai pas une minute à moi. Tout simplement parce que je dois rédiger mes dernières pages pour dans (bougez pas, je demande à Styx), hem, « 5 minutes », fallait s'en douter. Et le pire dans l'histoire c'est que je vais justement vous parler de Portal ou plutôt d'un jeu tournant sous Shockwave et réalisé de main de maître par une bande de fans. Le principe est identique (reportez-vous au test de Faskil si vous ne connaissez pas) (ndFask : tu pourrais réexpliquer, feignasse) sauf qu'ici tout est en 2D avec de chouettes énigmes totalement inédites. Et si vous ne disposez que d'une machine préhistorique, ça va vous permettre de vous essayer au principe sans casser votre tirelire. Même si de toute façon, après avoir lu les tests d'Hellgate ou de Crysis, vous allez quand même saigner votre compte en banque, faible et influençable comme vous êtes.

http://portal.wecreatestuff.com

Master Mind



Maintenant que le très chouette Portal a lancé une nouvelle mode en faisant cogiter les joueurs du monde entier, il est probable que l'on ait droit, dans un futur proche, à une tripotée de titres du genre. Tenez, voici déjà Mind (www.neuro-lab.net/mind/), un mod à venir pour Doom 3 en développement et dont le contenu, ô surprise, sera composé d'une aventure basée sur la résolution de divers puzzles et sur l'habileté du joueur à se sortir de situations parfois inconfortables. En tout cas, les graphismes minimalistes en noir et blanc font leur petit effet et ça a quand même vachement plus de gueule que le Programme d'Entraînement Cérébral du professeur Kawatruc.

Envole-moi

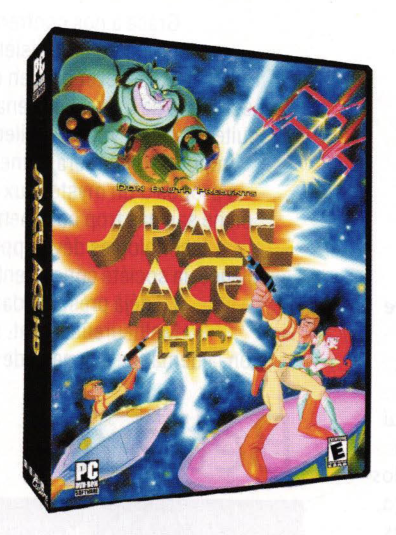




Onze longues années, voilà ce qu'il aura fallu attendre pour qu'on nous annonce enfin un digne successeur à Longbow 2, l'excellente simulation d'hélicoptère de Jane's Combat Simulation. Mais on la tient enfin ! Elle s'appelle DCS : Blackshark (DCS pour Digital Combat Simulator), sortira courant 2008 et nous mettra principalement aux commandes d'un KA-50 de fabrication russe, même si d'autres appareils sont prévus par la suite. Développé par les auteurs du fantastique Lock-On (www.digitalcombatsimulator.com), le jeu s'annonce aussi réaliste que démentiel et devrait faire chialer n'importe quelle config, car, je vous cite C_Wiz : « Voilà le genre de jeu qui va justifier les processeurs à huit cœurs dès l'année prochaine ». Vous êtes prévenu.

AS des AS

Grande nouvelle : avant la fin de l'année on aura droit à une édition spéciale de Space Ace. Le fameux « jeu interactif », successeur de Dragon's Lair, dans lequel on mate un dessin animé qui nous sollicite de temps en temps pour appuyer sur la bonne touche au bon moment. Mine de rien, le jeu original date de 1989 et si vous voulez savoir ce qu'apporte cette version, je vais vous le dire : des graphismes en super HD de la mort qui tue. Comprenez par là qu'il n'y aura strictement aucune amélioration, à part une résolution bien plus élevée qu'auparavant. Youpi. Et comme une nouvelle totalement inutile ne vient jamais seule, sachez que le jeu sortira également dans des versions spéciales pour lecteurs HD-DVD et Blu-Ray en 2008, ce qui est tout bonnement fantastique. Ça ne se voit pas là, mais je sautille de joie tellement je suis enthousiaste.

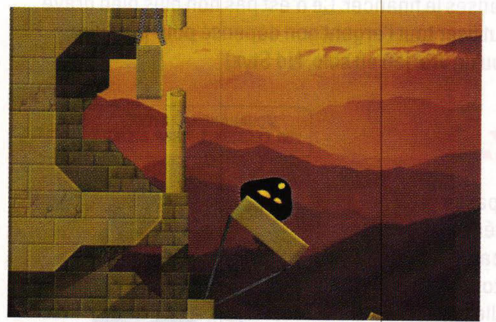


Le jeu gratos du mois

Un petit jeu de moto, ça vous dit ? Alors hop, abracadabra, voici Moto Race Challenge 07 ! Au programme… non sérieusement je dois vous expliquer un jeu de moto ? Vous dire qu'il y a des engins à deux roues, des circuits et des courses à gagner ? Que ce n'est pas le plus beau jeu du monde, mais qu'il présente l'immense avantage d'être intégralement gratuit ? Non, hein ? Ouf, vous m'avez fait peur. (www.motoracechallenge.com)



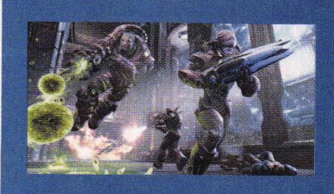
En pleine forme

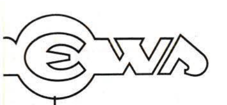


En attendant Gish 2, la suite du célèbre jeu de plate-forme primé à l'Independant Games Festival et si vous possédez le premier épisode, allez faire un petit tour du côté du site officiel des développeurs (http://crypticsea.blogspot.com). Vous y trouverez non seulement un bonus pack avec quelques niveaux supplémentaires pour cet excellent titre, mais aussi de zoulies vidéos du prochain opus. Et si vous n'avez pas accès à Internet, eh, bien, hmm, tant pis.

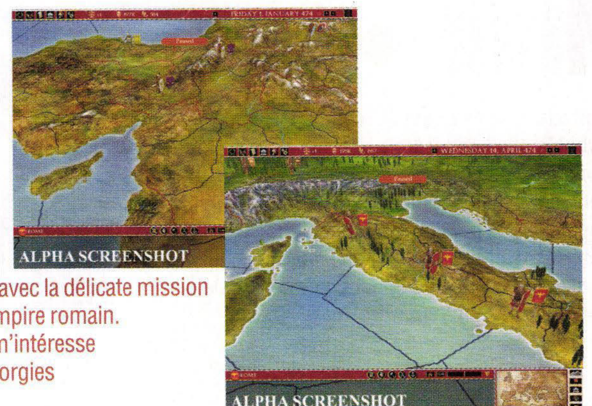
Unreal Tournament 3…

ne sera pas « cross platform ». Comprenez par là que la version PC ne permettra pas de jouer avec les possesseurs de la version Playstation 3. Tant mieux, on ne va tout de même pas aller fricoter avec les lecteurs de Joypad.





CD-Rome

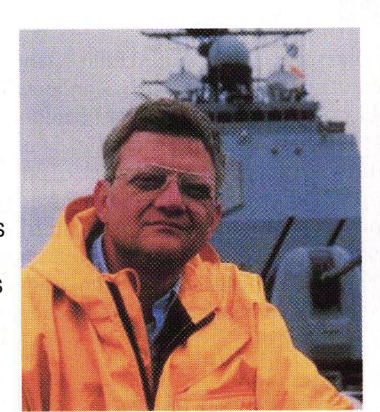


Il faudra être un peu patient, mais vous allez l'avoir votre suite à l'excellent Europa Universalis. Celle-ci s'intitulera Europa Universalis : Rome, sortira au deuxième trimestre 2008 et vous mettra aux prises avec la délicate mission de construire, gérer et développer le gigantesque Empire romain. Ça promet, même si, personnellement, tout ce qui m'intéresse c'est de savoir si on aura le droit de participer à des orgies comme au bon vieux temps.

Mercenaries 2...

est reporté au début de l'année prochaine. Les développeurs nous assurent que le jeu a encore besoin d'être fignolé. Tiens, c'est pas con ça... Au fait Faskil, mes pages auront un peu de retard, elles ont besoin d'être fignolées.

Juste ciel !



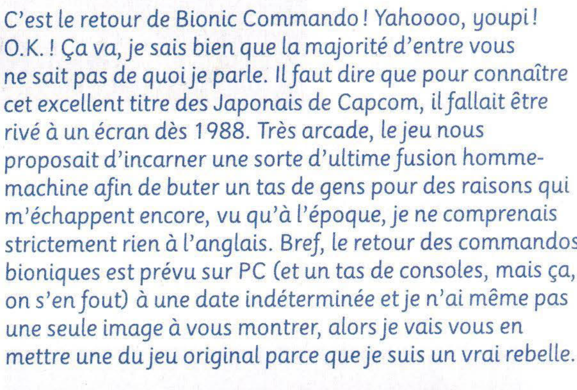
Tout le monde le sait, le célèbre écrivain Tom Clancy ne manque pas d'air. D'ailleurs Ubisoft l'a bien remarqué aussi et vient de lancer la production d'un super nouveau jeu estampillé du nom de l'auteur et développé chez les Roumains déjà responsables du moyen Blazing Angels. Vous y piloterez un chouette coucou blindé de toutes les dernières innovations technologiques, combattrez dans un futur proche et abattrez des dizaines, des centaines, voire des millions d'ennemis probablement russes, arabes ou chinois. C'est du Clancy, après tout.

Épisodie



Grâce à nos confrères de PC Gamer, on apprend qu'un troisième épisode pour Half-Life 2 est bel et bien en chantier chez les petits gars de Valve. Le scénario (attention, la suite risque de vous dévoiler des trucs super importants) parlera d'une sombre histoire à propos d'un mystérieux cargo découvert on ne sait pas trop comment et de nouvelles technologies développées par Aperture Science, la société concurrente de Black Mesa déjà présente dans l'excellent (on ne vous le dira jamais assez) Portal. Malheureusement, on ne peut pas vous donner la date de sortie et même si on la demande aux gens de Valve en insistant lourdement, ils vont de toute façon nous répondre n'importe quoi.

Vingt ans après



C'est le retour de Bionic Commando ! Yahoooo, youpi ! O.K. ! Ça va, je sais bien que la majorité d'entre vous ne sait pas de quoi je parle. Il faut dire que pour connaître cet excellent titre des Japonais de Capcom, il fallait être rivé à un écran dès 1988. Très arcade, le jeu nous proposait d'incarner une sorte d'ultime fusion homme-machine afin de buter un tas de gens pour des raisons qui m'échappent encore, vu qu'à l'époque, je ne comprenais strictement rien à l'anglais. Bref, le retour des commandos bioniques est prévu sur PC (et un tas de consoles, mais ça, on s'en fout) à une date indéterminée et je n'ai même pas une seule image à vous montrer, alors je vais vous en mettre une du jeu original parce que je suis un vrai rebelle.



Believe

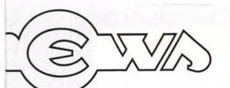


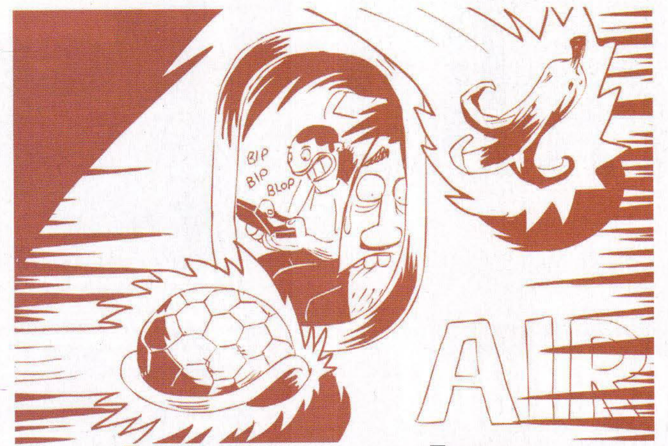
Alors que Microsoft se gargarise du supposé fantastique succès de Halo 3, il en va tout autrement du long métrage, prévu de longue date, basé sur l'univers du Master Chief. En fait, en l'état actuel, il serait même « complètement mort » d'après Neill Blomkamp (Stargate : SG1). Et le bonhomme de préciser que le projet serait parti en vrille à la fin de l'année dernière, suite à d'énormes divergences d'opinions entre les deux studios (Universal et Fox) censés le financer. Ce n'est pas non plus bien grave tout ça, ils vont même pouvoir réutiliser tout l'argent non dépensé pour produire, je ne sais pas moi, un vrai film ? (ou un vrai jeu en solo, Nd Styx)

C'est curieux...

mais j'ai l'impression qu'il se passe un truc ces temps-ci à la rédac. J'entends parler de 200 par-ci, 200 par-là, ce sujet revient tout le temps. Sérieux, les gars allez-y, dites-le que vous voulez me piquer deux cents balles.







Voler n'est pas jouer

S'il y a bien un truc « top moumoute » avec le métier de journaliste, c'est qu'on est souvent amené à voyager aux quatre coins du monde, vers des destinations exotiques (ou pas), à la rencontre de nouvelles cultures et de boissons fermentées locales. Le revers de la médaille, c'est qu'il faut aussi s'enquiller des heures de vol très souvent pénibles, surtout quand le type d'à côté ronfle ou, pire, vous raconte sa vie parce que « vous lui avez l'air sympathique ». Heureusement, grâce à nos amis Nintendo et Sony, on peut depuis quelques années tuer le temps en affrontant ses petits collègues via des jeux en réseau transitant par une connexion WiFi. Cette époque bénie pourrait bientôt être révolue puisque le Japon vient d'interdire l'utilisation de ces distractions sans fil sur tous les vols commerciaux transitant par son territoire. Il paraît que c'est dangereux et que ça perturbe les ordinateurs de bord. Par contre, toujours aucune contre-indication à voyager dans le même appareil que Faskil, et ça c'est plutôt inquiétant.

Paire Noël

On connaît désormais le titre du premier épisode de la saison 2 de Sam & Max, prévu chez Telltale Games début novembre : il s'intitulera Ice Station Santa et verra nos deux détectives préférés s'aventurer au pôle nord pour sauver la fête de Noël, rien que ça. On a reçu les premiers screenshots et a priori, niveau moteur graphique, rien de bien neuf, ça devrait rester du niveau de la saison 1. Pour le reste, on n'a pas beaucoup plus d'infos à partager, mais on peut s'avancer sans trop de risque en affirmant que les énigmes seront toujours aussi tordues et les dialogues toujours à mourir de rire. On peut aussi vous annoncer que Moby n'en fera pas la musique. Que des bonnes nouvelles, donc.





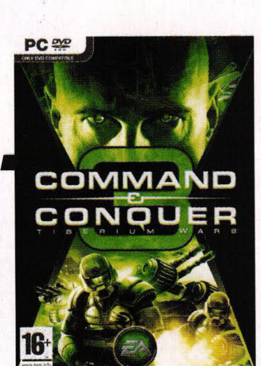
Ça va plutôt mal pour SCi Entertainement, la maison mère d'Eidos : ils enregistrent autour de 45 millions d'euros de pertes pour l'année fiscale écoulée. Oui, ça fait beaucoup, mais selon eux, ce n'est pas de leur faute. Ils blâment plutôt le prix des jeux et le succès relativement mitigé (selon eux) de la PS3, allant même jusqu'à demander à Monsieur Sony de bien vouloir très vite baisser le prix de sa machine, histoire qu'on puisse s'en équiper partout, même dans le Jura. Ce petit coup de mou ne les a néanmoins pas empêchés d'annoncer une suite prochaine à Just Cause (youpi) et Battlestations : Midway (ne vous sentez pas obligés, les gars). Et pour terminer, le directeur de la boîte a confirmé que l'Agent 47 et Lara Croft reviendraient bientôt sur le devant de la scène. Pas dans le même jeu, hein. Enfin, quoique... Avec ces commerciaux, on n'est jamais à l'abri.

Si c'est comme ça, je me casse



Une annonce publiée sur le site du développeur allemand gEasy semble confirmer qu'il n'y aura finalement pas de Söldner 2. Initialement débauchés par JoWood pour pondre une suite au FPS calamiteux de Wings Simulation, les devs de gEasy auraient finalement décidé d'annuler leur contrat avec l'éditeur. Pour quel motif ? Aucune information n'a filtré à ce sujet-là. Peut-être qu'ils ont trouvé qu'il était finalement assez idiot d'attaquer la suite d'un titre qui n'a jamais vraiment été terminé.

C&C Saga...

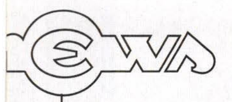


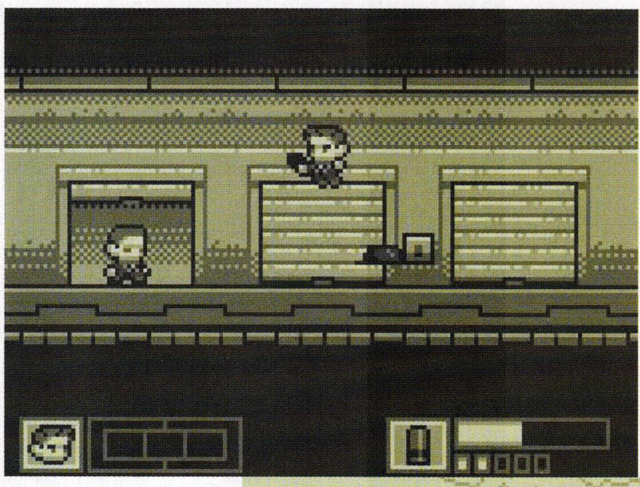
...sortira très bientôt chez EA et regroupera pour la modique somme de 50 dollars tous les épisodes de la franchise Command & Conquer, y compris le tout dernier opus « Tiberium Wars ». Une jolie intégrale, qui le restera jusqu'à la sortie de C&C 4.

Phrase à la con

Jeudi 18 octobre – 21h10

Faskil : « On a encore des phrases à la con en stock ? »
Yavin : « Je crois pas, je vais regarder, mais on a été très intelligents ce mois-ci, je comprends pas. »





Goldeneye 2D

DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE

Bon là, je vous avoue que je suis un peu embêté, ce mois-ci : Styx m'a demandé de vous filer 200 jeux indés. Pourquoi 200 ? Aucune idée, c'est pas moi le chef, c'est lui. L'ennui c'est que je n'ai pas tout ça à vous filer donc vous allez faire comme si c'était O.K. parce que je crois que le pauvre vieux a juste pété un boulon. 200, non mais sérieusement… le ouf'. Enfin, je m'en fous, je vais faire comme chaque mois et vous sortir toute ma récolte du mois, peinard, il paraît que ça vous plaît.

Allez hop, on s'échauffe avec un remake de Galaxian, sobrement intitulé Galaxian 2007. Le concept est simple, un vaisseau en bas de l'écran (vous), des vaisseaux en haut de l'écran (eux), le premier qui tue l'autre a gagné. Vous n'êtes pas mort, on peut enchaîner ? Non parce que j'ai Goldeneye 2D qui ne tient plus en place, il veut à tout prix vous séduire. Mais pour ça, il faudra aimer le look « Gameboy » vu que le développeur du jeu n'a utilisé que quelques niveaux de gris pour ses graphismes. Le résultat est un peu bizarre, mais on se laisse vite prendre par l'aventure. Pour le reste, c'est un sympathique jeu de plateforme basé, on s'en doute, sur l'agent secret le moins secret de l'histoire de l'humanité.



Goldeneye 2D
Si vous voulez voir de la couleur, vous pouvez toujours peindre votre écran.

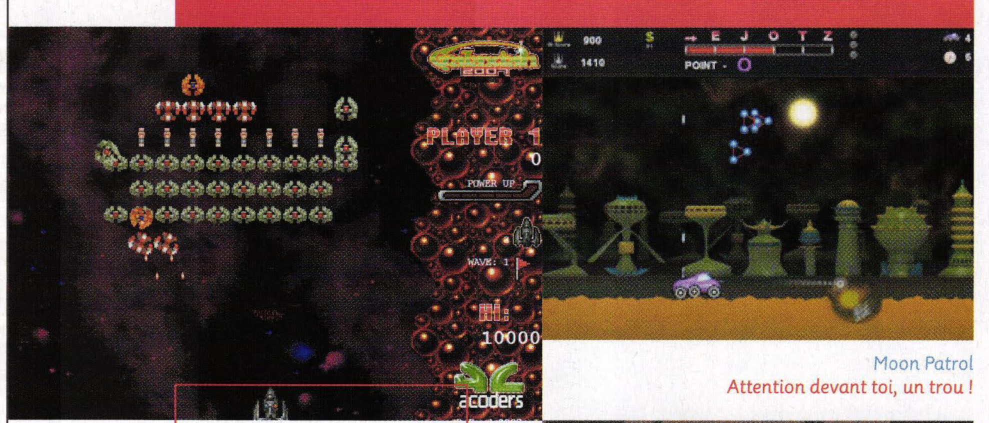
Marcel Bagnole

Dans les jeux qui rendaient mes après-midi pluvieux moins mornes pendant ma tendre enfance, on trouve un certain Moon Patrol. Imaginez donc mon bonheur lorsque j'ai découvert qu'un doux dingue nous en avait pondu un remake complet. L'histoire est toujours la même : des aliens envahissent la terre et le joueur doit s'en débarrasser en parcourant les niveaux à l'aide de son petit buggy rigolo.

On parcourt les niveaux en scrolling horizontal, on tire sur les ennemis. C'est très con, c'est très fun. Évidemment, dans cette nouvelle version, un gros travail sur les graphismes a été fourni et s'ils semblent toujours dater d'il y a dix ou quinze ans, c'est toujours mieux que ceux de 1983, date de sortie du jeu original. Plus joli, plus nerveux et beaucoup moins « shoot-em-up » voici venir Road Club, un autre jeu de bagnoles mais Yann-Arthus-Bertrandisé car intégralement vu du ciel. Voilà, six mois que j'essayais de la caser celle-là, c'est fait, je peux passer à autre chose. Niveau contenu, pas mal de circuits, des courses vraiment rigolotes et une chouette ambiance omniprésente propre à tous ces petits jeux simples et mignons.

Jello world

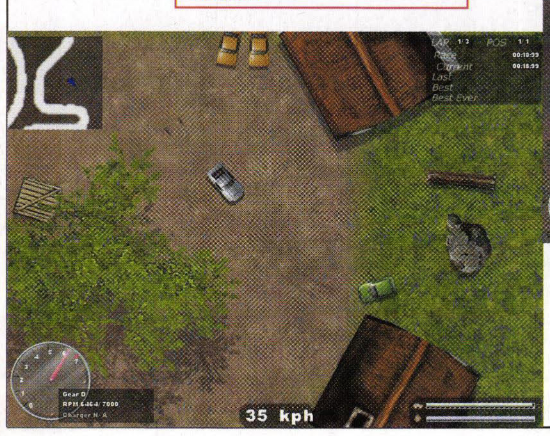
Les petits engins qui font « vroum vroum » j'adore ça, alors je continue sur ma lancée et je vous propose (enfin, je vous impose) Extreme Tux Racer. Pour ceux qui ne le savent pas, Tux c'est le fameux pingouin mascotte de Linux, le



Galaxian 2007
Quoi, c'est tout ? Mais envoyez la suite !

Moon Patrol
Attention devant toi, un trou !

Roadclub Il y a même des courses nocturnes.



Roadclub
Bon ben… je suis perdu.



FANTASY WARS

Vous pensez être un expert de la stratégie ?
Relevez le défi Fantasy Wars !

Rendez-vous sur www.fantasywars-thegame.com et téléchargez gratuitement la démo.

Des batailles épiques : jusqu'à 500 unités affichées à l'écran !

Un système de Zoom Avant/Arrière unique pour alterner entre une vue globale et vue détaillée du champ de bataille.

Un mix inédit de stratégie tour par tour, wargame et RPG



Le terrain comme élément déterminant de votre stratégie : utilisez forêts, plaines et collines... comme stratégie d'attaque ou de défense !

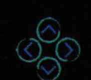
Évolution personnalisable de toutes vos unités





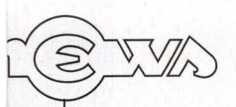


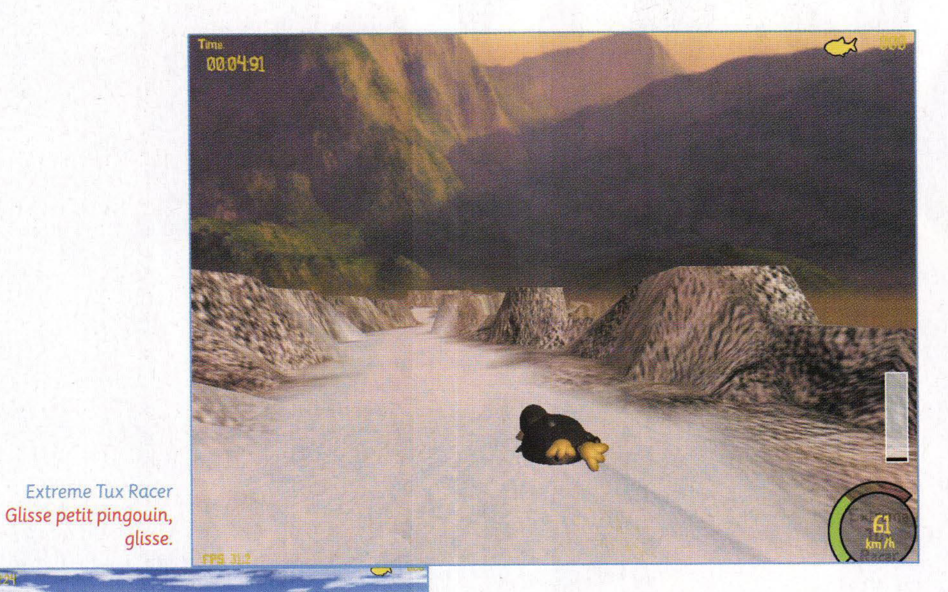
fantasywars-thegame.com









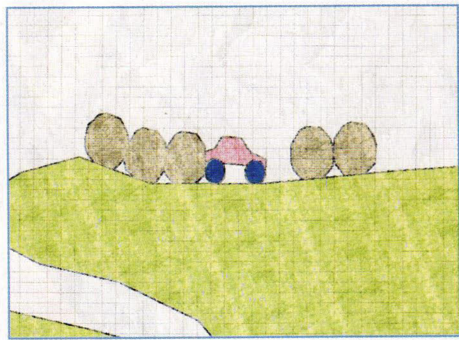


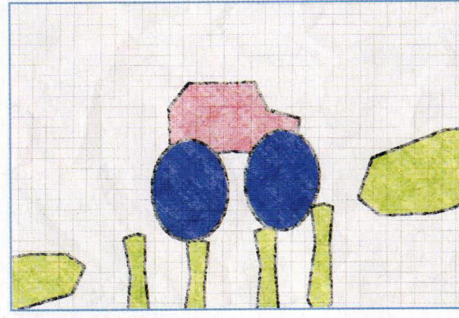
Extreme Tux Racer Glisse petit pingouin, glisse.

fameux système d'exploitation à propos duquel il ne faut jamais proférer le moindre propos négatif sous peine de déclencher les foudres d'une horde de fans intégristes. Bon, en fait, ici on n'a pas de moteur puisque Tux glisse sur le ventre comme un couillon mais l'idée est là et avec un peu d'imagination, on peut tout à fait l'imaginer en train de crier vroum-vroum. Pour une raison qui m'échappe, à l'heure où j'écris ces lignes, seule la version Windows est disponible. Mais je ne dirai pas du mal, j'ai promis. Bon alors, on en a fini avec les voitures? Eh non! Je sais, c'est de l'abus mais Jello Car mérite un petit coup d'œil car ce jeu de plateforme vu de profil dispose de quelques bonnes cartes dans sa manche. Le moteur physique démentiel capable de reproduire l'aspect gélatineux de la voiture s'avère d'ailleurs complètement bluffant. Nul doute que ce projet, encore en bêta, donnera quelque chose de très abouti au final. Et si ce n'est pas le cas, ce n'est pas grave vu que c'est gratuit.

On s'en grille une petite?

Allez, on change de sujet, on passe à de la réflexion pure et dure. Pour jouer à Lexventure, sorte de mix entre les mots croisés et le célèbre Scrabble, il faudra en revanche maîtriser un tantinet la langue de Shakespeare. On débute avec un personnage positionné dans le coin supérieur d'une grille et le but est de l'amener tout en bas, à l'opposé. Pour ce faire, le jeu nous propose quelques lettres. À nous de former des mots en les croisant entre eux afin qu'une fois validés, ils forment un chemin d'un bout à l'autre de la grille. Vous n'avez rien compris? Relisez en regardant les images, ça devrait aller. Passons maintenant à Battle Jewels, un petit clone du fameux Puzzle Quest dont on vous parle quelque part dans les News. Ici c'est exactement le même principe, c'est-à-dire qu'on joue contre l'ordi, au tour par tour et le but est d'assembler des éléments de même nature par trois. Les couleurs font monter le niveau de magie et permettent l'utilisation de pouvoirs magiques alors que les crânes blessent directement l'adversaire en lui pompant illico de l'énergie sur sa barre vitale. Le concept est définitivement excellent, et ça vous occupera quelque temps en attendant la sortie du maître.



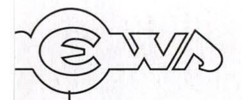


Jello Car Attendez de voir les déformations de la voiture. C'est tout simplement hallucinant.

Battle Jewels L'idée est de cliquer sur deux éléments l'un à côté de l'autre afin de les inverser et de former des séries de trois « couleurs » identiques.

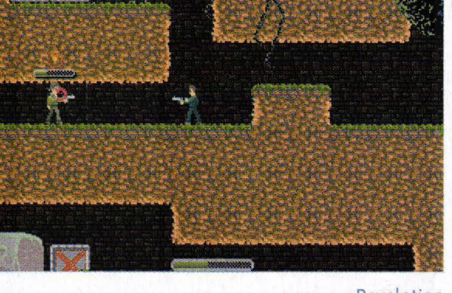


LexVenture Formez des mots pour atteindre le bord inférieur droit de l'écran.





Loco Mogul
Un jeu forcément sur la bonne voie…



Revelation
Je vous assure : c'est plus intéressant que ça en a l'air.

Savoir-fer

Un peu de gestion et de construction, maintenant. Il va falloir aimer les trains car dans Loco Mogul, c'est ce que vous allez contrôler. Pas directement, mais vous leur construirez des voies ferrées en dégageant les obstacles (montagnes, forêts…) dans cet excellent petit jeu au tour par tour. Eh oui, car l'exploration sur le théâtre des opérations ne se fera pas n'importe comment, et chaque action vous coûtera des jours de boulot. Arrivé à zéro et si vous n'avez pas rempli les objectifs de la mission : couic, adios. Les graphismes sont vraiment mignons et un gros (et long) didacticiel se chargera de vous familiariser avec le jeu.

Et maintenant une… Revelation. Non, en fait, c'est juste le titre d'un jeu de plateforme, aux graphismes particulièrement désuets, mais fichtrement bien réalisé. Pour changer un peu des mécaniques de jeu habituelles du genre, vous serez amené à vous faufiler discrètement au nez et à la barbe des ennemis. M'enfin, vous pourrez aussi leur coller des balles dans la tête et sautiller comme un couillon, histoire de ne pas perdre les bonnes habitudes.

Kaipuu
Ah quand je dis minimaliste, c'est minimaliste.

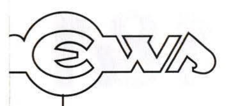
Le miel et les…

Continuons dans la plateforme avec Kaipuu. Original avec ses graphismes effet « noir et blanc », ce projet-là nous propulse dans un monde étrange et dans lequel notre but sera de retrouver un amour perdu. 30 niveaux vous attendent ainsi que huit pouvoirs spéciaux à gagner comme le double saut ou la capacité de pousser des blocs. En revanche, oubliez ce jeu si vous avez des problèmes de vue, le minuscule héros risque de vous échapper de temps à autre. En tout cas, moi, j'adore ce style graphique minimaliste quand c'est réalisé avec bon goût et c'est le cas ici alors n'hésitez pas. Revenons maintenant à la course à l'aide de Swarm Racer, un jeu très rigolo. Logique. Sauf qu'ici on ne dirigera pas de véhicules motorisés ou des pingouins débiles glissant sur le ventre mais un essaim d'abeilles. Il faudra faire attention à la formation de sa petite escadrille afin de négocier au mieux les passages chauds des circuits. Et je réalise en écrivant cette phrase que je teste vraiment des jeux complètement débiles. Vous devez probablement me prendre pour un gros taré et j'avoue qu'à l'instant présent, je suis d'accord avec vous.

De la balle

Un petit flipper maintenant ? Allez, c'est parti, je vous présente Pinball Bingo. Ce jeu n'a pas grand-chose d'exceptionnel et c'est normal, c'est un flipper. Sauf qu'en fait, il est mixé avec un bingo et vous jouerez donc à deux jeux en un, en même temps. Je sais c'est fou mais c'est comme ça. Que demander de plus ? Oui, c'est vrai, on pourrait demander douze tables à un jeu qui n'en propose qu'une, des sandwichs jambon-beurre et des femmes toutes nues mais vu que c'est intégralement gratuit, on ne va pas faire les difficiles, d'accord ? Je vois qu'on se comprend.

Swarm Racer
Des abeilles, un circuit, des joyaux à ramasser.

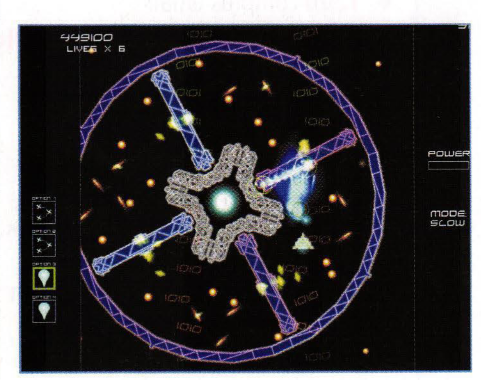




Colorbs
Il se passe de drôles de trucs dans l'espace.



Colorbs
Le but ? Éliminer toutes les boules les unes après les autres.



Varia De la folie furieuse.



Pinball Bingo Oui c'est un pingball, oui c'est un bingo.

Je vous comprends d'ailleurs tellement bien que je vois que vous êtes en attente d'un clone de Zuma mais en 3D cette fois. Ça tombe bien, je n'ai qu'à ouvrir ma besace et en sortir Colorbs un clone de Zuma en 3D. Chouette, non ? Vu que tout le monde ne sait pas ce qu'est Zuma, on va la faire simple : il faut tirer des boules de couleur (une par une, comme dans Puzzle Bobble) sur des lignes entières d'autres boules de couleur afin de les faire disparaître en les associant. Comme d'hab, quoi.

Frères 200

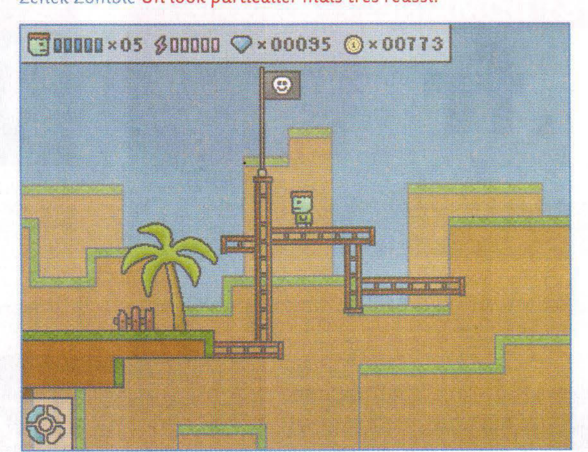
Vous ne croyez tout de même pas que je vais vous planter là sans vous filer un bon jeu de tir, hein ? Alors voici venu le temps de Varia, un jeu de, O.K. ça ne sert à rien que je le précise maintenant que j'ai cassé tout le suspense avec mes conneries. Pas trop dur, plutôt joli et doté d'animations soignées, voici en tout cas un jeu bien sympathique à tester si vous chercher quelque chose pour vous défouler. On déplorera quand même les musiques tout droit sorties d'un synthétiseur à deux balles mais, après tout, c'est comme avec Moby, il suffit de couper le son pour découvrir un monde bien plus intéressant. On termine avec Zenek Zombie, un jeu de plateforme (oui, encore) au look pour le moins particulier et à l'ambiance plutôt « cool ». L'aspect crayonné et cubique des personnages et engins se révèle en tout cas assez réussi pour capter l'attention. On pourra toujours regretter une certaine répétitivité de l'action mais bon, ça reste tout de même assez bien foutu. Voilà, et Styx m'annonce qu'il ne fallait pas 200 jeux mais qu'on fêtait en réalité les 200 ans du magazine. Vous vous rendez compte ? 200 ans...

Yavin

Les bonnes adresses

Galaxian 2007 : www.acoders.com/acsite/viewsoftware.php?id=148
Goldeneye 2D : www.perfectrun.net
Moon Patrol : www.shinobis-place.de/Page_neu/index.html
Roadclub : www.solidcore.se/roadclub/index.html
Extreme Tux Racer : http://extremetuxracer.com
Jello Car : http://walaber.blogspot.com
Lexventure : www.interama.net
Battle Jewels : www.codejedi.com/battlejewels
Loco Mogul : www.apezone.com/install/iloco_demo.exe
Revelation : http://new.bigbluecup.com/yabb/index.php?topic=32496.0
Kaipuu : http://koti.mbnet.fi/erkkavir/kaipuu.htm
Swarm Racer : www.lexaloffle.com/swarm.php
Pinball Bingo : www.tgpinball.com
Colorbs : www.bestsharing.com/files/EXQF0D341359/Colorbs_Demo09.zip.html
Varia : http://kairos.110mb.com/varia.html
Zenek Zombie : www.create-games.com/downout.asp?id=6868

Zenek Zombie Un look particulier mais très réussi.



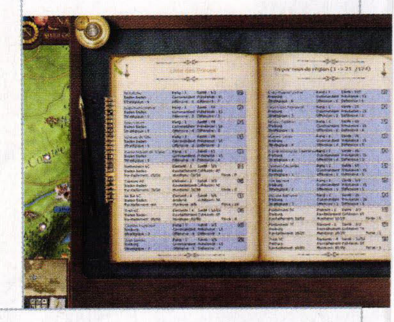


C'est dans les vieux pots que l'on fait les meilleures soupes ! me disait Tuttle l'autre jour. Vieux pots, vieux pots peut-être pas tant que ça mais Ageod, ce studio français au sein duquel œuvre entre autres Philippe Thibault, le père des Europa Universalis et autres Pax Romana, en est à son troisième jeu après Birth of America et American Civil War, qui nous ont fait vivre la naissance des États-Unis et la guerre de Sécession. Nous nous tournons maintenant vers le XIXe siècle européen et les campagnes de notre Corse impérial : Napoléon. Comme type de jeu, impossible d'être dépaysé : c'est un wargame,



La vue opérationnelle est la fenêtre principale du jeu où tout se décide : déplacement, combat, comportement.





GENRE
Vieille Garde
ÉDITEUR
Ageod/Nobilis
DÉVELOPPEUR
Ageod
SORTIE PRÉVUE
15 novembre 2007

LES CAMPAGNES DE NAPOLEON

une simulation à l'échelle stratégique des conflits napoléoniens (il n'y a pas de module tactique). Les deux camps, France et Coalition, sont jouables, principalement sur des campagnes avec quelques scénarios isolés reprenant les grandes batailles. Bien entendu, CDN permet de s'affronter en réseau. Il s'agit de la version 3 du moteur de jeu, c'est stable et éprouvé, bref on est loin d'un jeu codé avec les pieds.

L'Europe, terrain de jeu

Lorsque l'on joue à du napoléonien, il y a deux paramètres sur lesquels les aficionados ne laissent rien passer : l'ordre de bataille et le théâtre des opérations. La carte présente dans CDN est immense, allant des îles anglo-saxonnes jusqu'à Moscou en passant par l'Égypte, et reproduit aussi fidèlement que possible l'Europe de cette époque : on croirait voir une vue satellite. Côté troupes, CDN possède un ordre de bataille d'enfer. Un super boulot a été fait, il y a des centaines d'unités différenciées (même les bataillons pénaux, les vélites napolitains, trois variantes de cosaques suivant leur origine exacte, etc.). Au niveau graphismes et uniformes, c'est bien plus varié qu'ACW avec des centaines d'effets graphiques également. Quant aux généraux et maréchaux, ils y sont tous et sont gérés par plus de 100 paramètres (expert en tactique, leader de cavalerie, patrouilleur, pilleur, logisticien, etc.).



Du lourd et du sérieux

Le système de ravitaillement, nerf de la guerre, se fait de manière logique. Tout est automatisé et il suffit juste de construire ses dépôts et de détruire ceux des autres. Le concept est intéressant d'autant qu'il introduit les notions de goulot, chaîne allongée, vie sur le pays, etc. CDN n'est pas une resucée complète du jeu précédent avec un habillage différent.
Il y a de nombreuses nouveautés : gestion de la charge de cavalerie, mise en carré de l'infanterie, intervention de la garde au moment qui fait mal. Il existe aussi de nouvelles règles d'engagement comme la défense à outrance ou le repli rapide, ou encore des options historiques comme les interventions étrangères, par exemple les Turcs pour la campagne de Russie.
Bref on l'a compris, Les Campagnes de Napoléon est très prometteur et devrait ravir tous les fans d'Histoire et de stratégie ! Vite la fin de l'année et vive l'Empereur !

ffak



Elle n'est pas magnifique cette carte ? On se croirait sur le site de l'IGN...

GENRE
sychopathes en cavale
ÉDITEUR
s Interactive
DÉVELOPPEUR
o Interactive/ Danemark
SORTIE PRÉVUE
vembre 2007

KANE & LYNCH DEAD MEN

Ah ces vieux briscards de Kane et Lynch, ça fait un moment qu'on vous en parle. Depuis juillet 2005, si ma mémoire ne me fait pas défaut. Petite piqûre de rappel: après une mission qui tourne plutôt mal, Kane, mercenaire de son état, parvient à sauver sa peau et se faire la malle en embarquant le butin. Une fuite qui n'a pas du tout plu à ses petits camarades qui kidnappent sa famille et menacent de les exécuter s'il ne restitue pas la thune. Avec l'aide de son ancien compagnon de cellule, Lynch, psychopathe schizophrène, notre héros va donc se lancer dans une course contre la montre pour sauver femme et enfants, en éliminant si possible ses petits collègues avec des objets pointus.
Jeu d'action à la 3e personne, Kane & Lynch: Dead Men proposera de traverser la campagne en solitaire ou en co-op, mais disposera également d'un mode multi plutôt sympathique, où l'on évoluera en équipes de quatre à huit joueurs, chacun cherchant à faire passer un maximum d'adversaires de vie à trépas, tout en récoltant un maximum de sous.





« Comment ça, elle était mal garée ma caisse ? »



Les environnements de jeu promettent d'être plutôt sympas, avec plein de cachettes pour les campeurs dans mon genre.

Si sur le papier, K&L s'avère toujours prometteur dans la catégorie « défouloir pif paf pouf », difficile de se prononcer sur l'aspect technique du jeu. Nous n'avons pour le moment pu mettre la main que sur une version Xbox 360 et même si l'on sait que les gars d'Io ne nous ont jamais véritablement déçus, on préfère garder une certaine réserve tant qu'on n'aura pas pu s'étriper sur une version PC. Je serais vous, histoire d'éviter les mauvaises surprises, j'attendrais patiemment le test qui devrait débarquer dès le mois prochain.

Faskil

SINS OF A SOLAR EMPIRE

GENRE
RTS spatial
ÉDITEUR
Stardock Entertainment
DÉVELOPPEUR
Ironclad ames/Canada
SORTIE PRÉVUE
Février 2008

En lançant Sins of a Solar Empire pour la première fois, je me suis esclaffé: « w00t! Comment que les graphismes ils sont tout vieux! On dirait du Homeworld 2 ». Puis j'ai découvert la possibilité de gérer simultanément plusieurs théâtres d'opération, l'arbre technologique bien touffu (et bien foutu), l'usage de l'influence culturelle comme arme pour faire tomber les planètes ennemies, et surtout le fantastique comportement des unités, aussi bien alliées qu'ennemies. C'est la première fois dans ma vie de joueur que je peux laisser mes vaisseaux sans surveillance, sans qu'ils se fassent stupidement hacher par la concurrence.
Les différentes classes de vaisseaux vont automatiquement chercher dans la mêlée des cibles contre lesquelles ils seront les plus efficaces.
Trois factions s'affrontent dans un coin de galaxie: les humains, rassemblés sous la bannière d'une coalition de commerçants doivent affronter leurs anciens alliés, l'empire Vasari en décrépitude (mais qui garde de beaux restes), et les inquiétants Advent, des monstres cybernétiques adeptes de la manipulation génétique. Seuls les humains sont jouables et peuvent être affrontés dans cette bêta, cela laisse malgré tout présager des parties passionnantes et rythmées. En attendant, je suis content de n'avoir qu'une demi-page pour en parler, j'aurais plus tôt terminé de copier mille fois « Je ne jugerai plus un jeu sur les graphismes », Tuttle a promis de me laisser manger après.

Savonfou

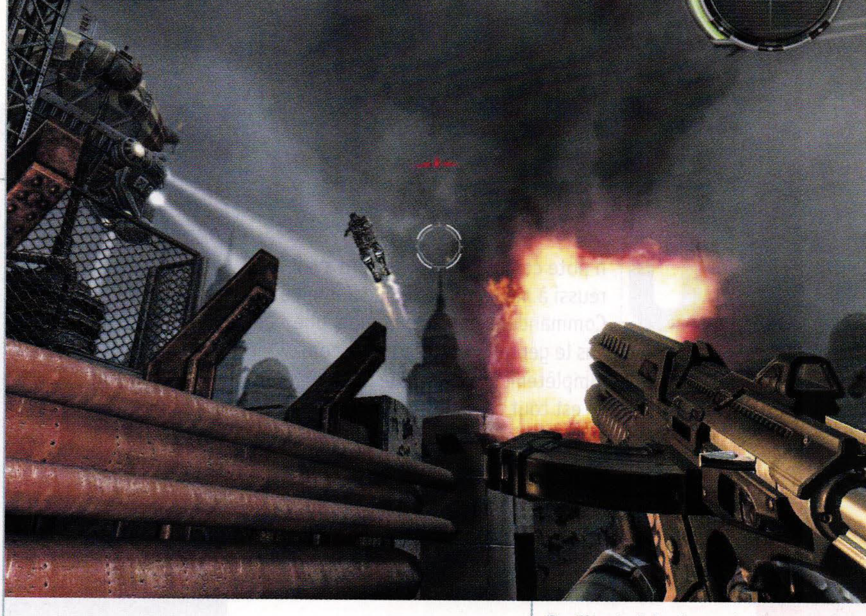


Au programme : colonisation et bombardement planétaire.

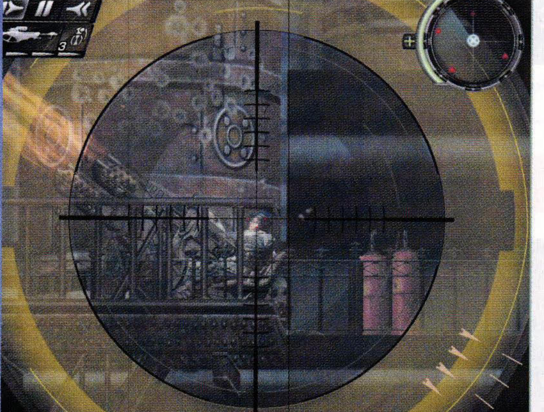


Attendez-vous à des combats épiques.

Quand j'ai demandé à Tuttle ce qu'il ferait s'il pouvait contrôler le temps, il m'a répondu : « Je les ferais fermer leur gueule ». Pas très aimable pour un mangeur de carottes. Mais de qui veut-il parler ? Qu'est-ce qui l'angoisse tant ? Sûrement un problème enfoui dans son inconscient depuis la petite enfance. Bon, dans l'absolu, on s'en cogne, alors revenons à nos moutons avec TimeShift. Un FPS très prometteur dont le thème est justement le contrôle du temps. Je vous passe le scénario catastrophe mettant en scène Aiden Krone,



Profite de faire le mariolle avec ton jetpack avant que je stoppe le temps.



GENRE
FPS
ÉDITEUR
Sierra
DÉVELOPPEUR
Saber Interactive/ États-Unis
SORTIE PRÉVUE
vembre 2007

TIMESHIFT

un physicien surdoué qui a créé une combinaison capable de voyager dans le temps. Évidemment, avec un tel objet, il n'aura pas fallu longtemps pour voir le monde partir en sucette. Mais heureusement vous êtes là. Oui ! Vous, le sauveur qui allez utiliser ces pouvoirs temporels pour ramener l'ordre et non pour aller piller la FNAC du coin ou regarder sous les jupes de filles. Bande de pervers !

Avec le temps, va, tout s'en va

Les pouvoirs octroyés par cette combinaison permettent de ralentir le temps, l'arrêter ou revenir en arrière. Dans les faits, vous verrez vos adversaires se figer ou tirer au ralenti façon bullet time. Ça permet de tuer ses cibles facilement et aussi de leur faire des blagues, genre enlever leur arme des mains. Niveau arsenal, ça reste très classique avec la mitrailleuse, le sniper, le fusil à pompe et d'autres joujoux plutôt efficaces.
Mais outre le fait d'aider à éclabousser le décor d'hémoglobine, vos pouvoirs servent également à progresser : arrêter des pales de ventilateur pour se faufiler dans un conduit sans risquer de perdre sa tête au passage. Naturellement, ne comptez pas abuser de ces pouvoirs. Ils sont utilisables durant quelques secondes maximum en attendant que la jauge se remplisse de nouveau. Le délai d'attente entre deux utilisations est très court, le but est tout de même de s'amuser. Actuellement, le seul bémol qu'on pourrait reprocher à TimeShift serait sa linéarité. Certains seront peut-être frustrés de ne pouvoir sortir des sentiers battus, mais le titre de Saber Interactive n'en reste pas moins très plaisant.

Cyd

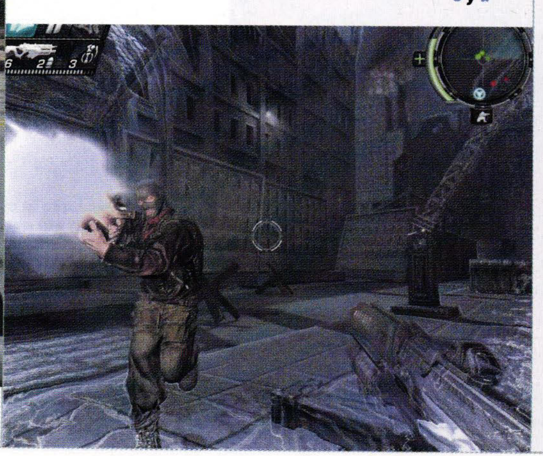


JOUER AVEC LE TEMPS

Le multijoueur semble ne pas avoir été conçu à l'arrache. Tout du moins au niveau des options proposées. Plusieurs modes de jeu sont disponibles comme One-on-One, King of Time, Meltdown Madness et aussi les classiques Deathmatch et Capture the Flag.
Cerise sur le gâteau : il est possible de modifier les règles de base en ajoutant des options amusantes comme Low Gravity, Vampire, Rocket Arena et autres. Le plus important est évidemment la possibilité d'utiliser le contrôle du temps contre d'autres joueurs. Reste à voir ce que ce genre de pouvoir peut apporter en multi. On attendra une version finale pour se faire un avis.



Maintenant qu'il n'a plus de flingue entre les mains, on va commencer à discuter.



Un pote complètement hystéro avait réussi à me convaincre que Supreme Commander serait une bombe, une révolution dans le genre, un vrai jeu pour core. Il avait pas complètement tort. Car le dernier de Chris Taylor est tout ça, oui, mais un peu trop peut-être. Bref, moi, j'ai pas tenu longtemps. Pourtant le titre américain avance, et à l'image de cette première extension, il progresse plutôt dans le bon sens.

Supreme Community

Ils taffent dur chez GPG, et toute la communauté en est consciente. Après les nombreux patchs, l'extension. Premier coup d'œil et première bonne surprise : le titre tourne très bien.



La Megalith Cybran. Elle a la classe et elle tape très très fort !

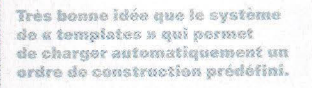
GENRE
Stratégie de polissage
ÉDITEUR
THQ
DÉVELOPPEUR
Gas Powered Games/ États-Unis
SORTIE PRÉVUE
23 novembre 2007

SUPREME COMMANDER FORGED ALLIANCE

Le spectre du monstre technologique et de ses exigences matérielles s'estompe petit à petit. Mini-tour de force même, vu que Forged Alliance se fait plus beau sans pour autant être plus gourmand ; les textures ont été affinées et les environnements sont plus détaillés, entre autres. Joli boulot sur l'interface aussi, repensée pour être plus intuitive et moins vieillotte. Et sur le gameplay enfin, avec une I.A. retravaillée, un pathfinding (légèrement) amélioré, et de gros efforts sur l'équilibrage.



L'interface est plus claire, moins envahissante, et chaque faction dispose maintenant de son propre skin.



Très bonne idée que le système de « templates » qui permet de charger automatiquement un ordre de construction prédéfini.

Seraphim Commander

Mais la grosse nouveauté de cette extension repose sur la présence d'une quatrième faction, les Seraphim, une race extra-terrestre dotée d'un design et d'une technologie futuristes. Et parce que les Seraphim sont vraiment redoutables, les trois factions originelles devront s'unir contre eux dans la campagne solo. Elles n'ont pas le choix, les aliens engloutissent la galaxie. On a six missions pour s'en débarrasser, jouables avec chacune des trois factions. Suivant celle que l'on choisit, les relations avec les différents protagonistes changent. Une bonne idée pour une campagne dans la même veine que la première, intéressante mais sans génie. Question unités, les aliens font peur. 80 têtes différentes dont un bombardier expérimental redoutable, un lance-missiles nucléaire dévastateur et un bot d'assaut amphibien T4 armé d'un laser Phason. Les autres factions ont également droit à leur nouveau joujou expérimental : la Megalith Cybran est une araignée robotique démesurée, le Novax UEF est un satellite défensif imprenable et le Paragon Aeon est un générateur de ressources plus que précieux en fin de partie. Rajoutez à ça une dizaine de nouvelles unités par faction et des maps pour le multi pour obtenir une extension stand-alone qui rassasiera même les fans les plus fats. Réponse définitive le mois prochain.

Sundin





MSI recommande Windows Vista® Home Premium

GX600

Le premier Notebook overclockable au monde

GX600 Extreme, le 1er notebook overclockable au monde. En appuyant sur le bouton Turbo Drive, vous boosterez les performances de votre notebook.

Performance +20%

GX600 Extreme Edition

- Technologie Mobile Intel Centrino Duo
  - Processeur Intel Core™ 2 Duo T7500
  - Chipset Intel 965PM Express
  - Connexion réseau sans fil Intel Pro/Wireless 4965 ABG 802.11 N
- Windows Vista® Home Premium Authentique
- Mémoire 2048 Mo (2 x 1024 Mo) DDR2
- Disque dur 250 Go SATA 5400 tours
- Graphique Nvidia GeForce 8600M GT, 512 Mo VRAM, 1280 Mo Turbo Cache
- Ecran 15.4" Large WSXGA+, anti-reflets (1680x1050)
- Fonction overclocking Turbo Drive Engine Technology
- Sortie HDMI
- Graveur DVD Super Multi
- Pavé numérique intégré et touches raccourcis pour le jeu
- Haut-parleurs compatibles SoundBlaster, son Home Cinéma avec effet Surround 4.1 + Subwoofer
- Webcam intégrée 1.3M pixels
- Batterie 6 cells
- Dimensions 358 x 259 x 27 - 33 mm / Poids 2.7 Kg
- Livré avec sac à dos, casque-micro, souris gamer Razer Krait

Package Exclusif Offert avec Sou

RAZER Krait





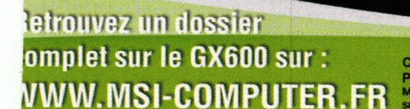
TurboBook





MSI Exclusive
TDE (Turbo Drive Engine) Technology

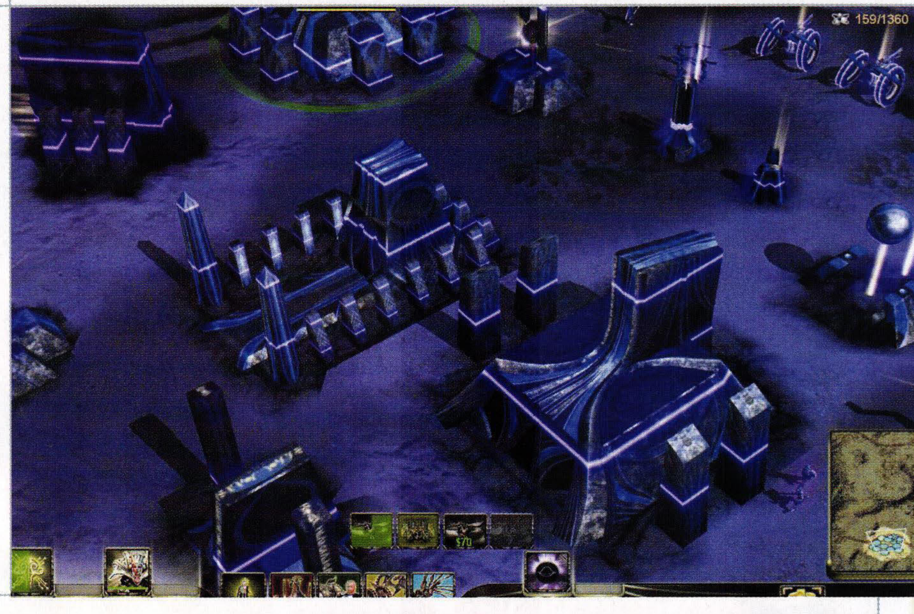




GENRE
Stratégie temps réel
ÉDITEUR
SEGA
DÉVELOPPEUR
Petroglyph/ États-Unis
SORTIE PRÉVUE
Janvier 2008

UNIVERSE AT WAR EARTH ASSAULT

C'est un véritable sentiment d'étrangeté qui me domine après quelques escarmouches passées sur la bêta multi de Universe at War (UAW). J'ai l'impression d'y avoir découvert une nouvelle dimension, un nouvel univers, une nouvelle atmosphère. L'action se situe pourtant sur notre planète, en 2012. Au vu des unités, je me serais plutôt cru au cœur du quatrième millénaire. Si on parle toujours d'humanité, c'est seulement parce qu'elle sert à nourrir le développement et les ambitions d'un triptyque colonisateur. Qu'on se le dise, l'humanité est aujourd'hui une simple ressource et la Terre juste un décor apocalyptique où s'entretuent trois factions extraterrestres.

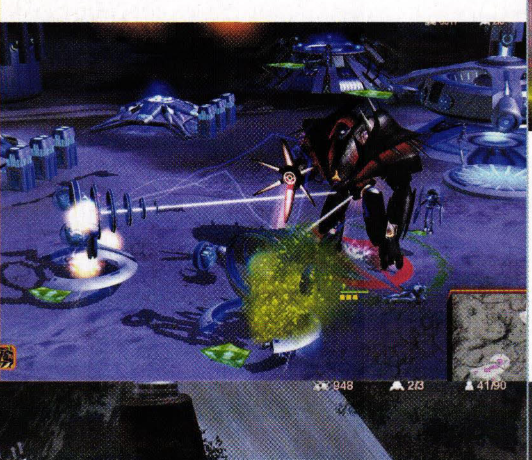


Chaque faction pourra développer un maximum de six technologies sur douze possibles, réparties dans trois arborescences thématiques.

Des factions démesurées

La race Hierarchy est puissante, impressionnante même si on regarde le Walker, un bâtiment sur pattes qui occupe facilement un tiers de l'écran. Moitié robot, moitié je ne sais quoi, ces choses-là aiment taper fort. Tout en ferraille qu'ils sont, les Novus préfèrent s'en remettre à leur fantastique technologie. Ils se nourrissent de ce qui traîne ici et là et donnent priorité à la guerre du fourbe sur la guerre de front. Les Masari ont un petit quelque chose d'humain, mais qui semble venir de très loin, des mythologies aztèques ou égyptiennes, ou peut-être même atlantes. Eux peuvent passer de la voie lumineuse à la voie ténébreuse en un instant, histoire de modifier les capacités de leurs membres pour brouiller les cartes. Visuellement, ça claque. Difficile de ne pas tomber sous le charme de ces trois factions ou de ne pas s'ébahir devant le défilé de couleurs tape-à-l'œil qui s'offre à nous à chaque partie, c'est du very hype. Au niveau du gameplay en revanche, UAW donne peu ; peu d'unités, peu de structures, peu de technos, une seule ressource et trois petits héros. Petroglyph ne révolutionnera pas le genre de ce côté-là mais qu'importe. Pour moi, rien qu'avec la gueule de ses unités, UAW me fait envie. C'est en tout cas un STR bien étrange, très « console » en fait, où l'on se sent tantôt minuscule, tantôt incroyablement puissant. Seul bémol dans cette expérience, la technique, qui plombait largement le rythme des parties alors qu'il devrait plutôt être du genre frénétique. Pour ça ou pour autre chose, Petroglyph a décidé de reporter la sortie à l'année prochaine. Une sortie qui se fera d'ailleurs sur PC mais également sur 360 ; précisons en passant qu'on pourra joyeusement se taper les uns sur les autres. Pourvu que tout ça soit au point car si tel est le cas, UAW sera sans aucun doute une bonne surprise.

Sundin



Le moteur graphique n'est pas des plus aboutis, mais entre les incessants effets et les couleurs flashy, on s'y retrouve largement.



Toutes les parties du corps des bâtiments Hierarchy sont customisables.

"LE CONCEPT LE PLUS NOVATEUR ET LE PLUS PROMETTEU JAMAIS IMAGINÉ DANS LE GENRE."

PCJEUX

RICHARD GARRIOTT'S

TABULA RASA™

ENGAGEZ LE COMBAT !

2 NOVEMBRE 2007



UNIVERS DE SCIENCE-FICTION EPIQUE IMAGINE PAR RICHARD GARRIOTT

Créez vos personnages et équipez-les d'un arsenal dévastateur d'armes et de pouvoirs.

D'IMMENSES MONDES EXTRATERRESTRES

Battez-vous pour le contrôle de zones contestées sur de lointaines planètes.

JEU DE ROLE ET COMBAT

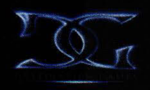
L'action effrénée mêlant aptitudes, furtivité et stratégie contribu au développement et à la progression de votre personnage.

LE POUVOIR DU LOGOS

Apprenez cette langue mystérieuse pour maîtriser l'essence même du cosmos !







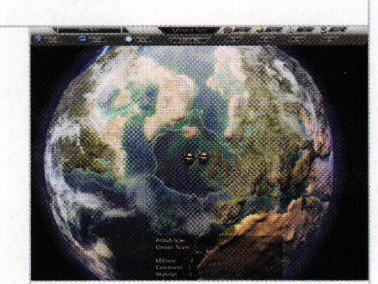
GENRE
...isode de trop
ÉDITEUR
Sierra ...ntertainment
DÉVELOPPEUR
Mad Doc Software/ États-Unis
SORTIE PRÉVUE
...vembre 2007

EMPIRE EARTH 3

Dis Tuttle, est-ce que je peux dire que les Américains de Mad Doc Software sont nazes ? [Objection]. Je reformule. Est-ce que je peux dire qu'ils n'ont pas fait grand-chose en deux ans, qu'ils n'ont pas réfléchi à ce qu'ils pouvaient apporter au genre et qu'ils n'ont pas mis de gros moyens sur la technique ? Car crois-moi, Empire Earth, c'est un peu la descente aux enfers. Du moins, c'est mal parti. Le premier épisode (2001) était correct, mais il était de Stainless Steel Studios. Ensuite, un second volet très critiqué sorti en 2005, puis celui-ci, pire que son prédécesseur. Empire Earth 3 n'invente rien, il n'est juste qu'un titre banal composé de mécanismes vus et revus piochés ici et là. Sur Rise of Nations par exemple, avec la présence de frontières territoriales et celle de creeps renfermant divers bonus. Force est de constater en tout cas que la formule ne marche plus.


Trois factions asymétriques sont au menu : l'Est, le Moyen-Orient et l'Ouest.





Changement de philosophie

Connue pour avoir couvert une période très large de l'Histoire humaine (500 000 ans et quatorze époques dans EE premier du nom), la série aborde aujourd'hui un tournant radical. Ce nouveau volet se veut plus simple, plus immédiat, plus dynamique. L'économie y est par exemple très simplifiée, avec deux ressources seulement et des récoltes automatisées. Sur le terrain, c'est bien trop mou pour convaincre. Mais ce qui choque surtout, c'est la réalisation : Empire Earth 3 est un vieux avant l'heure, et on doute franchement qu'il rattrape son retard avant sa sortie dans les bacs. On peut tout de même espérer, pour la forme.

Sundin

GENRE
Very Dick
ÉDITEUR
Activision
DÉVELOPPEUR
Aspyr Media/ États-Unis
SORTIE PRÉVUE
...vembre 2007

GUITAR HERO III LEGENDS OF ROCK

Fini de marcher tête baissée devant des consoleux qui nous regardent avec dédain en s'éclatant avec leurs jeux musicaux. Fini de se cacher pour jouer à un petit jeu de flûte traversière en flash www.dr.dk/spil/floejtehero/popup/ pour compenser ce manque de Guitar Hero. Car enfin ! Oui, enfin les joueurs PC peuvent désormais s'éclater avec une guitare en plastique entre les mains. Le Dick Rivers qui est en nous peut enfin se dévoiler au grand jour avec Guitar Hero III : Legends of Rock. Si vous avez passé trop de temps en instance et que vous ne connaissez pas le concept de GH, rappelons les bases. Muni d'un cuir, de santiags (comme Styx quoi) et de votre guitare, vous devez suivre en rythme la musique en appuyant au bon moment sur les touches adéquates signalées par différentes couleurs à l'écran. Le but est d'évoluer dans une carrière solo afin de débloquer des titres musicaux, des personnages, des costumes et bien sûr d'effectuer le meilleur score possible. Vous aurez également le droit à des duels contre des guitaristes connus comme Slash (Guns n' Roses) et à un mode multijoueur. Évidemment, c'est le genre de titre auquel on accroche totalement ou qui laisse complètement de marbre. Mais le principal attrait reste le choix des musiques proposées. Ici vous aurez ZZ Top, The Smashing Pumpkins, SlipKnot, Sex Pistols, Metallica, Guns N' Roses, Red Hot Chili Peppers et j'en passe. Ne sautez pas complètement de joie pour autant puisque la plupart des titres présents de ces groupes ne sont pas forcément leurs plus populaires. Ça n'empêchera pas de tomber sur quelques morceaux qui vous scotcheront à votre PC.

Cyd



Selon le mode de difficulté, vous aurez entre trois et cinq couleurs à gérer.


Voici la fameuse guitare en plastique. Pour le modèle, il valait mieux que ce soit ma Dame plutôt que moi, j'suis vachement moins photogénique.

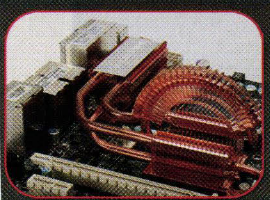


innovation with style





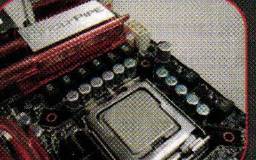
Equipée pour gagner



MSI Circu pipe

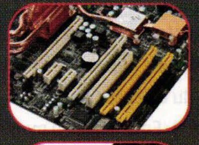
La meilleure solution de refroidissement silencieuse du moment.
Réduction de chaleur : -20 %





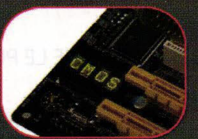
Dual Channel PWM

Technologie d'alimentation du processeur permettant d'améliorer la stabilité de la tension délivrée au CPU et d'optimiser les performances d'overclocking.



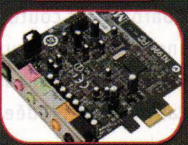
2 slots PCI-E 2.0 x16 (x16/x16) & Quad PCI-E

La nouvelle version PCI-E 2.0 augmente la vitesse et le débit de la bande passante (on passe de 250 Mo/s à 500 Mo/s).
Le Quad PCI-E (x16-x16-x4-x4) permet l'affichage jusqu'à 8 écrans.



LED Post

Affiche le statut du démarrage
et en cas de problème, donne une alerte.



Carte Audio X-FI Extreme

Elle constitue à l'heure actuelle ce qui se fait de mieux en matière de carte son. Idéale pour vos musiques, vos jeux, vos films et vos créations.



X38 DIAMOND

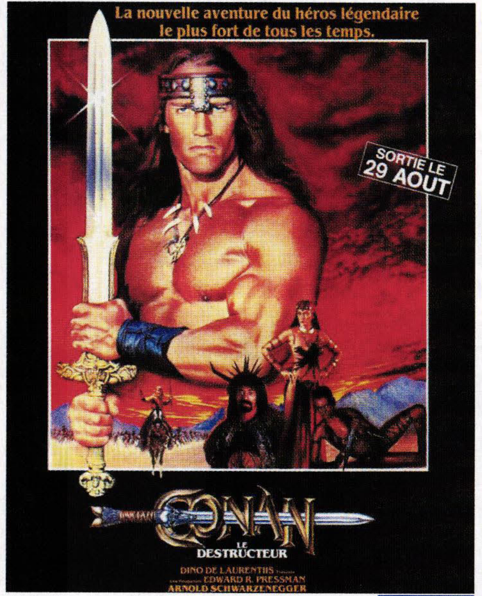
- Supporte CPU Intel Core 2 Quad, Core 2 Duo 45nm
- 4 DIMM Dual Channel DDR3 1775
- 2 slots PCI-Express 2.0 x16 (x16/x16)
- 2 slots PCI-Express x4
- Quad PCI-E (x16-x16-x4-x4)
- 4 phases Dual-Channel PWM
- Carte SoundBlaster X-FI Xtreme 7.1 HD & Sky Tel
- Condensateurs solides & Shielded Choke
- Refroidissement design "Circu-Pipe"

WWW.MSI-COMPUTER.F

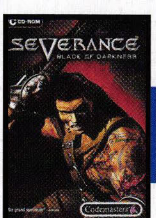
JOUER CONAN : UN RÊVE DE BARBARE ?

PAR TUTTLE

« Alors vint Conan le Cimmérien, à la crinière d'ébène, au regard sombre, l'épée au poing ; un voleur, un errant, un tueur aux mélancolies profondes et aux joies titanesques, qui foula du pied les trônes sertis de joyaux de la terre entière... »
R.E. Howard

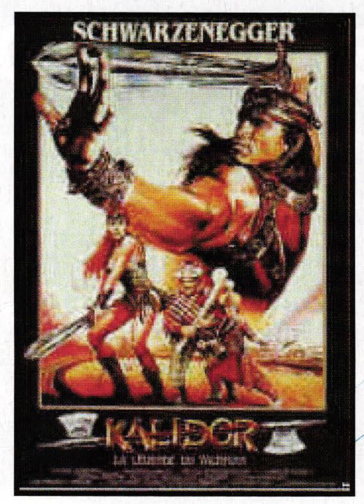


Signé Dino de Laurentiis, Conan le Destructeur remettait Schwarzie en selle pour une aventure mémorablement désastreuse.



Severance : un soft au souffle barbare comme on en vit rarement.

Kalidor, un nanar bien comme il faut.

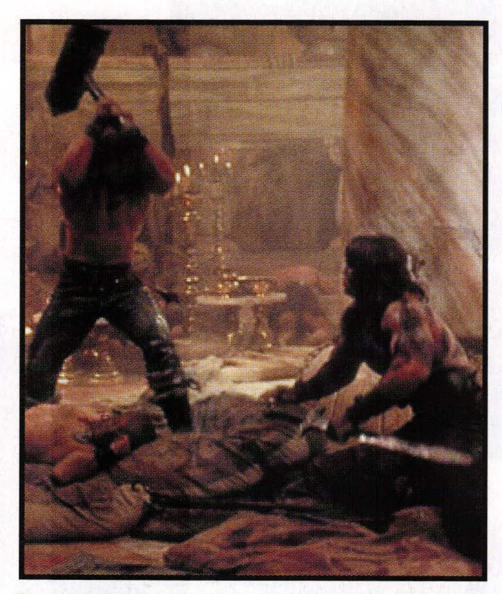


Plus le héros est puissant, féroce et indomptable, plus nous rêvons de nous en emparer, de venir nous loger dans sa tête et d'en prendre le contrôle. C'est pourquoi de tous les personnages qui peuplent la fantasy, Conan est l'un de ceux qui suscitent les plus vifs fantasmes, incarnant l'archétype de l'homme invincible, du barbare brutal habitué à obtenir ce qu'il désire à la force du poignet. Il suffit de lire une seule des superbes aventures écrites par H.E. Howard pour s'en rendre compte et éprouver l'envie de se retrouver dans la peau du célèbre Cimmérien. Et c'est là que le jeu vidéo intervient. En théorie du moins.



DEVENIR LE TEMPS D'UNE PARTIE LE PLUS INDOMPTABLE DES CIMMÉRIENS

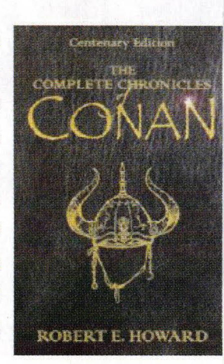
Manier soi-même l'une de ces terribles épées à deux mains dont le fameux barbare est coutumier, pour affronter, le temps d'une partie, tigres aux dents de sabre, gorilles semi-humains et mystérieux sorciers aux pouvoirs indicibles. Pas de doute, l'idée a de quoi enflammer l'imagination. Jusqu'à ce jour, les éditeurs ne semblent pourtant pas avoir pris les fans au sérieux. Certes, des jeux exploitant l'univers d'Howard existent bel et bien, mais comme trop de produits licence, il ne s'agit que de faibles ersatz indignes de suivre les traces du personnage d'origine. Citons notamment le Conan de TDK et celui de THQ parus en octobre dernier sur Xbox 360 et PS3. Systématiquement, on retrouve les mêmes erreurs, à savoir un gameplay de faible qualité, un manque réel de challenge et de cruelles carences sur le plan artistique. Quant à Severance, un jeu d'action/aventure sorti en 2001, il ne possédait pas la licence officielle. De quoi frustrer les puristes, en dépit de combats expéditifs et de décors somptueux... pour l'époque !



Conan le Barbare de John Milius, sans doute la meilleure adaptation cinématographique du personnage d'Howard.

"IN THIS, YOU CAN TRUST"

On a beau dire, rien ne remplacera jamais les sources. Vous trouverez l'ensemble des écrits de Howard chez J'ai Lu en version poche. Mais si vous êtes un puriste, vous préférerez la version en V.O. publié chez Centenary Edition. Comment, vous avez déjà vos bases ? Dans ce cas, vous aurez peut-être envie de lire un Robert Jordan ou un Sprague de Camp, mais pas question de brûler les étapes, hein, je vous ai à l'œil ! Et si vous êtes analphabète, dites-le tout de suite, que je vous conseille avant qu'il ne soit trop tard. Oubliez Conan le destructeur et les Kalidor, ces films sont de gros navets. Pour le moment (en attendant le prochain King Conan : Crown of Iron produit par les frères Wachowski), seul Conan le Barbare de John Milius vaut le détour. D'ailleurs, je n'ai jamais trop compris comment ce type avait pu accomplir un pareil tour de force : le film est sublime et reste aujourd'hui encore incontournable.

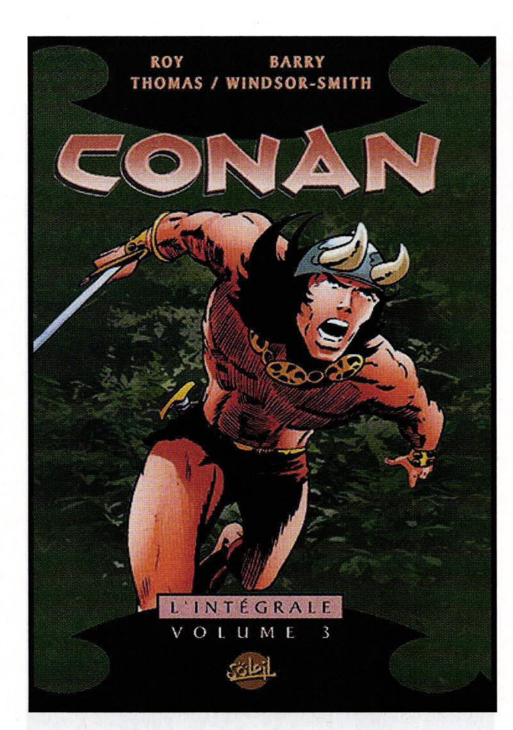


DE L'(IN)INTÉRÊT DE JOUER UN PERSONNAGE AU DESTIN TOUT TRACÉ.

Alors quoi, est-ce à dire que tout projet d'adaptation de Conan en jeu vidéo est voué à l'échec ? Le problème n'est pas nouveau. L. Sprague de Camp, Lin Carter et Robert Jordan, en dépit de tout leur talent, ne purent jamais écrire de nouvelles aventures de Conan sans souffrir de l'ombre du maître. Il en fut de même des comics de Roy Thomas : aussi vivants soient-ils, impossible de les mettre sur un pied d'égalité avec les romans d'origine. En admettant cette vision des choses (qui ne va d'ailleurs pas forcément de soi), il paraît inévitable que tout amateur ou connaisseur soit déçu, indépendamment de la qualité de l'adaptation. Et cela vaut pour le jeu vidéo. Quoi qu'il arrive, nous savons que Conan deviendra roi d'Aquilonie. Le joueur ne pourra jamais l'en empêcher, qu'il meure ou non au combat dans la peau du barbare. En d'autres termes, pouvoir perdre en jouant ce héros ne sera pas vraisemblable. Et jouer le rôle d'un personnage invincible ne sera pas amusant non plus. Voilà le dilemme dont souffrent les jeux licence, en particulier quand la licence est d'abord un personnage et ensuite un univers. Que ce soit Conan, Darth Vader ou Gandalf, une chose est sûre : leur destin est joué d'avance. Les événements déterminants de leur existence ont déjà été écrits, ne restent donc que trois possibilités : jouer sa propre version de l'histoire sans pouvoir rien changer à celle qui fera date ; se lancer dans une aventure méconnue dans le parcours du héros ou enfin endosser le rôle d'un personnage d'importance secondaire.

LA TROISIÈME VOIE

Cette dernière option n'est pas la moins intéressante. Les créateurs de jeux de rôle papier et de MMO semblent en avoir conjointement pris conscience. Dans

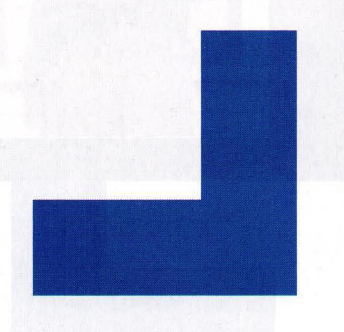


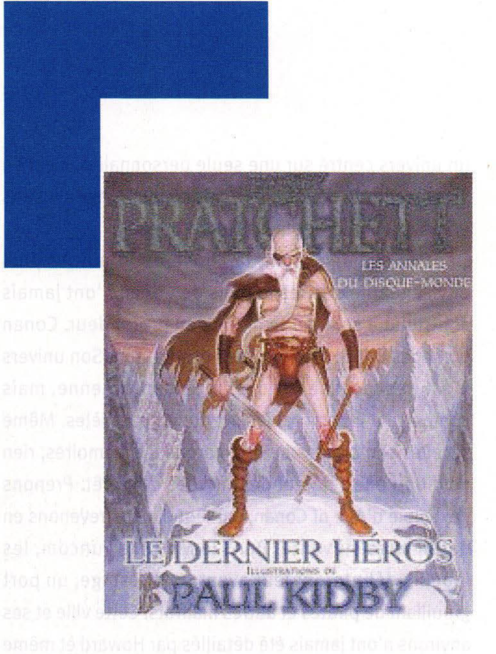
Vous trouverez les œuvres de Roy Thomas en V.F. chez Delcourt. après, si vous voulez mon avis, ça a plus de gueule en V.O. sous le format Black Horse.

ENVIE DE PARFAIRE SA CULTURE ?

Allez donc jeter un coup d'œil à l'encyclopédie Conan rédigée par Roy Thomas. C'est peut-être un peu trop centré sur les comics, mais on y trouve quelques belles illustrations de Frazetta (LE peintre dédié à l'imagerie Conan qu'il vous faut découvrir) et un résumé du parcours de Conan, tous auteurs confondus. Édité par Semic Archive, elle est disponible en V.F. depuis octobre 2007.



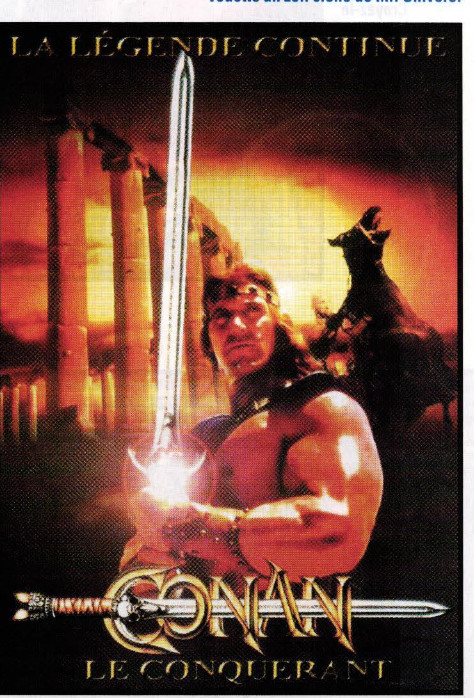




COHEN LE BARBARE

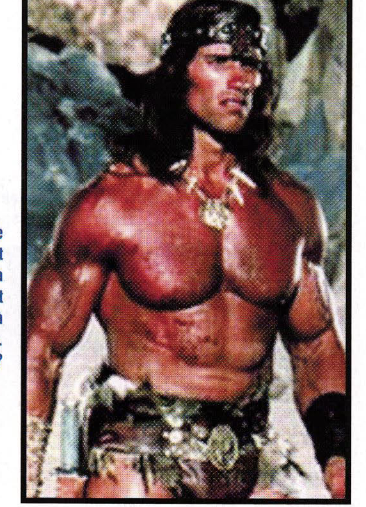
Il est vieux, grincheux et a perdu toutes ses dents : Cohen est au disque-monde ce que Conan est aux royaumes hyboréens. On le rencontre dans Le Huitième Sortilège, Les tribulations d'un mage en Orient, Sourcellerie et Le Dernier Combat. Forcément, c'est signé Pratchett.

Conan le Conquérant, une autre perle nanardesque, avec en vedette un zoli clone de Mr. Univers.

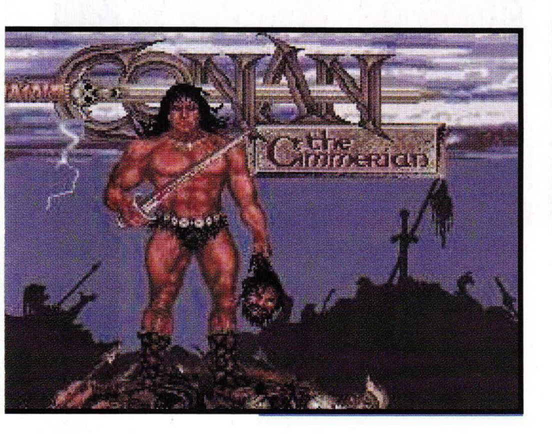


un univers centré sur une seule personnalité, il est en effet facile de développer « dans les franges » sans entrer en conflit avec la « bible » d'origine.

Dans le cas de Conan, la chose est d'autant plus envisageable que les actions de Conan n'ont jamais contribué à changer le monde en profondeur. Conan n'est pas Bilbo, il ne renverse pas Sauron. Son univers n'est pas focalisé sur une lutte manichéenne, mais comporte d'innombrables aventures parallèles. Même si celles-ci n'ont pas autant marqué les mémoires, rien ne dit qu'elles étaient dépourvues d'intérêt. Prenons l'exemple d'Age of Conan, sur lequel nous revenons en détail page suivante. Dans le MMO de Funcom, les joueurs débuteront leur aventure à Tortage, un port grouillant de pirates et autres malfrats. Cette ville et ses environs n'ont jamais été détaillés par Howard et même si quelques comics s'en sont servi, il était possible à Andreas Öjerfors (en charge des quêtes pour les zones de jeu bas niveau) de manipuler ce matériau de travail sans grand risque. De même, si la Cimmérie sera un des trois territoires accessibles au lancement, ce n'est pas seulement pour répondre aux attentes de la communauté, mais aussi parce qu'on peut y insérer à peu près tout ce qu'on veut, le pays d'origine de Conan ayant rarement servi de cadre aux aventures de référence. Il y a donc un intérêt tactique à développer sur les zones d'ombre, mais l'approche entraîne un problème pour les MMO : contrairement à un jeu de rôle papier, la persistance n'autorise pas le développement de plusieurs versions différentes du même monde. Il sera donc impossible que tous les joueurs deviennent à leur tour roi ou grand prêtre. En d'autres termes, le genre exige du joueur qu'il renonce à endosser le rôle du personnage phare, mais aussi à la possibilité de se forger un destin analogue.

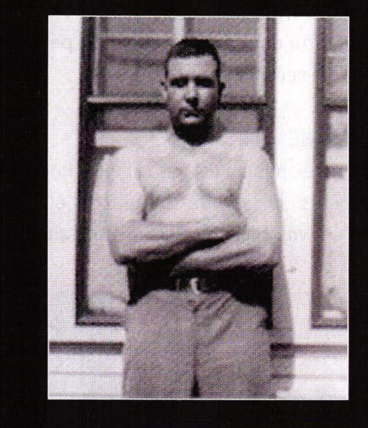


Croyez-le ou pas, mais tout le monde n'a pas forcément envie de jouer à Gears of War. Pas vrai, Styx ?



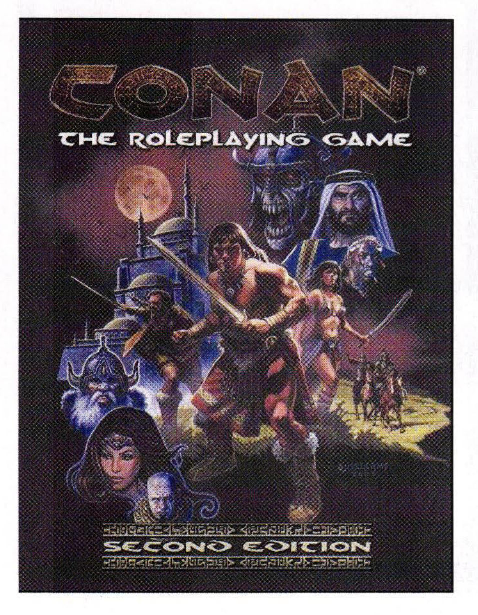
Robert Ervin Howard

Né le 22 janvier 1906 à Peaster, Texas, Robert Ervin Howard a vécu toute sa vie à Cross Plains avec sa famille. Ses écrits furent fortement influencés par les allées et venues de nombreux voyageurs de passage, explorateurs, chercheurs d'or et autres hors-la-loi attirés par des rêves de fortune. Contrairement au stéréotype associé à l'image de l'écrivain, Howard avait tout d'un athlète. Il mesurait deux mètres, pesait 100 kilos, pratiquait la boxe et l'équitation. Rapidement, Howard se destine à l'écriture. En 1925, il publie sa première nouvelle dans la mythique revue de Pulps Weird Tales dont il devient un collaborateur régulier. Il écrit bien sûr de l'héroïc-fantasy (en véritable pionnier du genre), mais aussi des policiers et des romans historiques ou sportifs. Son amitié avec Lovecraft le poussera même à réaliser quelques nouvelles horrifiques. Signalons enfin qu'Howard est aussi, outre le père de Conan, celui de King Kull, une sorte de roi barbare mélancolique. Si la carrière littéraire d'Howard fut heureuse, n'allez pas croire que sa vie le fut. Vivre cloîtré dans le cercle familial, un fusil à la main, n'est généralement pas très bon signe et, dans le cas d'Howard, cela s'accompagnait de crises de profond désespoir et d'un attachement marqué à sa mère. Il se suicida à l'âge de 30 ans d'une balle de revolver, après avoir appris que celle-ci était condamnée.



Bloodlust, Conan D20 et consorts

Si vous êtes de la vieille école, ou que vous souhaitez tout simplement vous ouvrir à autre chose qu'au jeu PC, on ne saurait que trop vous conseiller l'excellent jeu de rôle papier Bloodlust, actuellement épuisé, mais que vous devriez pouvoir trouver en magasin spécialisé à un prix astronomique ou sur un site de vente online. L'univers est fantastique, le système de combat brutal et tactique, les armes délicieusement exotiques. Bien sûr, ce n'est pas du pur Conan, mais les couvertures signées Frazetta sont un indice plus que suffisant pour vous convaincre qu'avec Elric, il s'agit de la source d'inspiration principale de ce jeu mythique. Outre Bloodlust, vous pouvez aussi tester le Conan D20 et ses multiples extensions aux éditions Moongose.




UNE SAGA EXCEPTIONNELLE AU SUCCÈS PLANÉTAIRE.
5 €
GUILD WARS
NOUVEAUX PRIX
À COMPTER DU
2 NOVEMBRE 2007
19,99€ TTC(1)
29,99€ TTC(1)
NIGHTFALL
39,99€ TTC(1)
EYE of the NORTH
34,99€ TTC(1)
EDITION PLATINUM
49,99€ TTC(1)
12+
(1) Prix public conseillé, chaque revendeur reste libre dans la fixation de ses prix.
(2) 5 € de remise pour l'achat de Guild Wars Prophecies ou de Guild Wars Factions ou de Guild Wars Nightfall à valoir sur l'achat de Guild Wars : Eye of the North. Voir conditions en magasins. Offre limitée aux packs porteurs de l'offre, valable en France Métropolitaine jusqu'au 31 janvier 2008, une offre par foyer.

C'est bien beau de débattre sur l'intérêt de jouer les barbares imberbes. Mais j'en connais certains qui attendent de l'info sur Age of Conan, alors on va s'arrêter là et basculer en mode distribution de tracts.

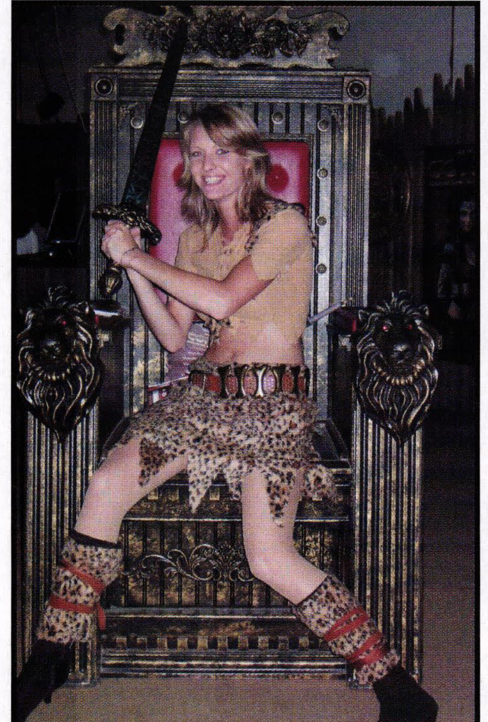
DES CLASSES POUR LE MOINS EXOTIQUES

Défiant tous les pronostics, Funcom a travaillé à la réalisation de classes de persos jouables particulièrement atypiques. Outre le barbare, spécialiste des armes à deux mains, on trouvera en effet le Dark templar et ses pouvoirs de vampirisme (Devoring Touch), le Scion of Seth une sorte de prêtre maléfique aux pouvoirs à double tranchant ou encore le nécromancien. Bref, AOC ne devrait pas être trop manichéen et ça, c'est plutôt une bonne nouvelle.

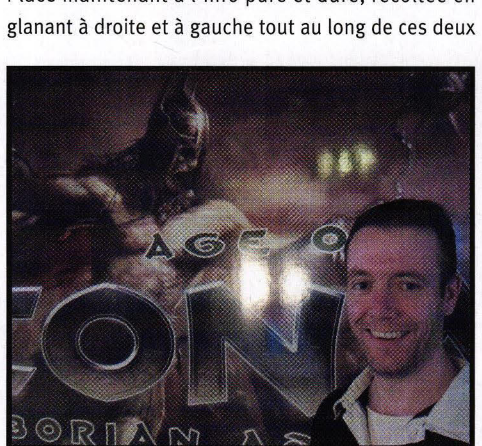
Howard n'avait pas qu'un héros musclé dans sa baloche.On y découvrait aussi un monde exotique et baroque où les joyaux avaient la taille du poing et les femmes un réel sens de la générosité. C'est ce monde que Funcom, le papa d'Anarchy Online, s'apprête à lancer le 25 mars prochain. Avec toutes les rumeurs qui sévissent sur le système de combat et les modes de jeu, il était temps de remettre les pendules à l'heure.

VIKING, PIERCING LABIAL ET AUTRES GOURMANDISES

Un billet, un avion, des caribous et hop, me voici à nager au milieu de la centaine d'employés que regroupe le studio. Norvégiens, Français, Allemands, Anglais et j'en passe : Funcom, c'est une sorte de gigantesque arche de Noé où les équipes travaillent en pôles autonomes. Il y a par exemple Terje Lundberg, le viking en charge du système de combat, avec sous ses ordres cinq ou six personnes et Thorbjørn Olsen l'homme multifonctions, aussi bien assistant producteur que lead designer pour zones de haut niveau (40 et +). Ou encore Andreas Öjerfors et son piercing labial, chargé de la conception des quêtes pour les débutants. Les groupes de travail sont répartis dans différentes pièces sur plusieurs étages, nichés dans tous les recoins possibles, y compris cave et placards. Voilà pour le panorama. Place maintenant à l'info pure et dure, récoltée en glanant à droite et à gauche tout au long de ces deux jours d'enquête. On commence avec quelques petits rappels. Au moment du lancement, Age of Conan proposera trois territoires jouables : Cimmérie, Aquilonie et Stygie, soit dans l'ordre : la contrée natale de Conan, le royaume principal de la culture hyborienne et une région truffée d'adorateurs de Seth, pensée pour persos avancés. Pendant votre

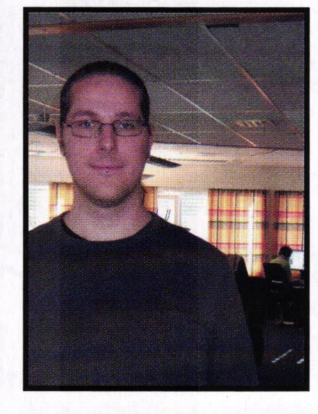


Épée en plastique, cuir léopard imitation, teinture blonde, on ne me la fait pas: cette fille n'est pas une vraie sauvageonne.





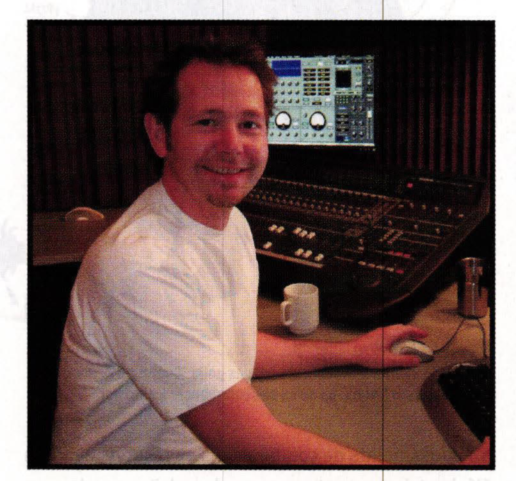
Dites « conquête spatiale » à Thorbjørn et vous le verrez sourire. 100 % garanti.



Allez, Andreas courage, ça fait travailler tes zygomatiques.



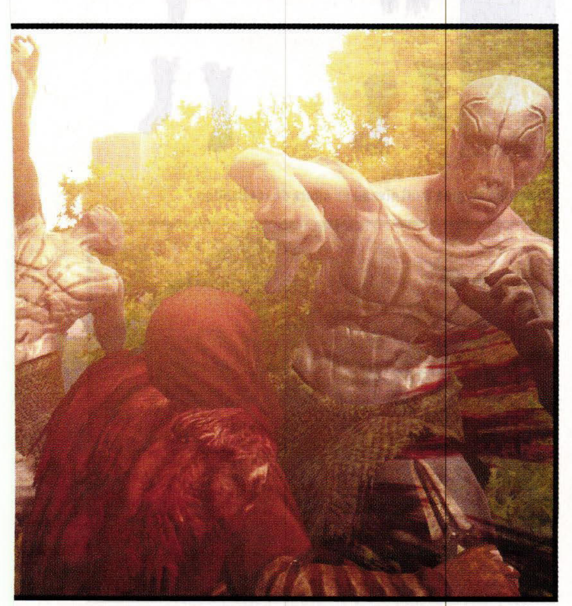
Joel Bylos invente l'essentiel des histoires pour personnages de haut niveau.



Morten Sørlie, tête pensante de la conception sonore sur AOC et tous les autres titres Funcom.

période de formation, ces territoires ne vous seront pas accessibles. Histoire de vérifier que vous n'êtes pas un énième Kikoo le Barbant (si on le découvre, on vous coupe la tête !), vous serez en effet cantonné dans la région de Tortage, un ensemble d'îles truffées de pictes, de singes gris et de zones portuaires. Cette région est articulée autour de deux modes de jeu distincts : un PvE solo la nuit et un PvP multi le jour. Pour passer de l'un à l'autre, il suffit de passer la nuit à l'auberge.

On commence par y créer son perso en choisissant parmi trois races (Aquilonien, Cimmérien ou Stygien), son sexe, son apparence et sa classe. Ce dernier point n'était pas encore finalisé, je passe donc rapidement. Une fois votre perso achevé, vous serez invité à accomplir plusieurs quêtes, à la recherche de vos souvenirs et de votre passé. Naturellement, tout ceci est pensé pour les joueurs débutants (niveau 20 et moins), histoire de se familiariser progressivement avec le gameplay d'AOC, lequel diverge sensiblement de certaines normes wowesques. Explications.





T'as pas un chiffon, là ? J'ai du sang sur mon pare-brise.

« IL SE DÉPLAÇAIT AVEC L'AISANCE D'UN FAUVE, BANDANT SES MUSCLES D'ACIER SOUS SA PEAU BRUNE » R.E. HOWARD

Vous en avez certainement entendu parler, AOC possède son propre système de combat. Initialement, vous disposez de trois touches. Attaque frontale, attaque à gauche, attaque à droite. Placées au centre de la barre d'action rapide, elles peuvent être associées à deux autres catégories d'actions : les combos et les compétences directes. Je passe rapidement sur celles-ci : il peut s'agir de sorts d'invocation (pour les démonistes), de poses de combat offensives ou défensives, de sorts de soins ou encore de techniques de transformation, réservées à l'une des classes les plus prometteuses. Tout cela reste cependant assez classique. Si AOC possède une certaine singularité, il faut la chercher dans le système de combos. Voici le principe : premièrement, dans la partie droite de la

Tuttle aux pays des Pictes, une aventure passionnante disponible dans toutes les bonnes échoppes.



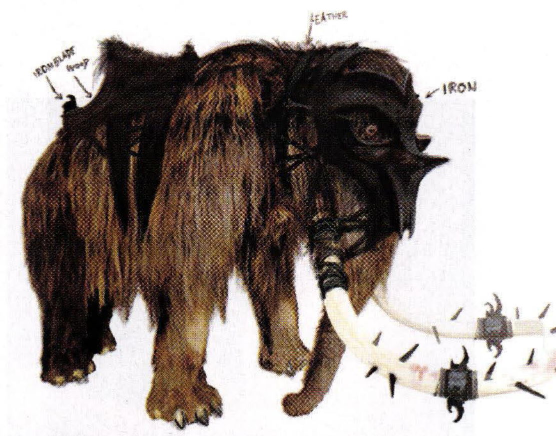




barre des raccourcis, vous placez les combos qui vous plaisent. En plein combat, vous pourrez lâcher votre combo en appuyant sur le raccourci clavier associé. Il vous faudra alors suivre la séquence de touche s'affichant à l'écran, laquelle peut comporter jusqu'à sept touches successives. Ajoutez à cela la possibilité d'esquiver un coup ou de parer une attaque et vous comprendrez que les affrontements peuvent prendre un tour plus tactique qu'on ne pourrait l'imaginer. Et encore, je ne vous ai pas parlé du système de bouclier, le « Shield System ». Cet aspect n'était pas présenté au Festival du jeu vidéo et à l'heure où j'écris ces lignes, il s'agit encore d'une info inédite. Pensé pour vous permettre d'attaquer l'ennemi là où il est le moins bien protégé, le « Shield system » indique à tout moment quelles sont les zones les moins protégées chez votre adversaire. Trois arcs de cercle grisés au-dessus de sa tête indiquent qu'une attaque frontale a peu de chances de remporter un succès. L'absence d'arc de cercle sur le côté gauche est une invitation à l'amputation. Bref, grâce à ce système, choisir son angle d'attaque prend un tout autre relief. D'autant que si vous gérez bien votre timing, vous pourrez même finir par un coup critique et décapiter votre adversaire. Plus question d'enchaîner les coups à l'aveuglette, vigilance et réactivité seront les maîtres mots.

PRENEZ UN SIÈGE, JE VOUS EN PRIE

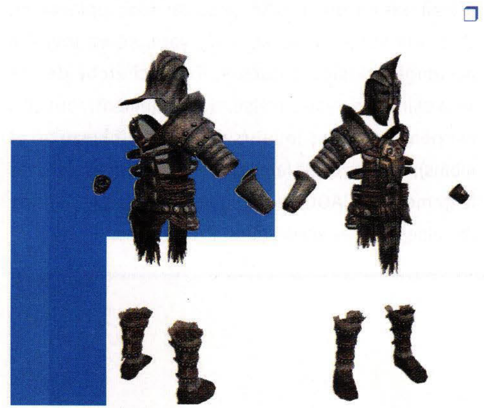
Si vous êtes arrivé jusque-là, vous devriez commencer à avoir en tête un portrait assez cohérent d'Age of Conan. Imaginons que vous êtes désormais lâché en pleine Aquilonie, qu'allez-vous pouvoir faire ? Vous êtes libre de choisir, ce ne sont pas les activités qui manquent. Pourquoi ne pas commencer par une bonne rixe entre ivrognes, histoire d'aller saccager une ou deux auberges ? Ce n'est pas votre style, vous êtes plutôt du genre fourbe et préférez profiter de la nuit pour vous infiltrer dans les beaux quartiers et vider quelques tiroirs ? Une corde et c'est parti, direction les manoirs et tous les trésors qu'ils recèlent. Et si vous voulez une autre preuve que les villes d'AOC ne sont pas vraiment des havres de paix, sachez que vous y trouverez également temples occultes, repaires de bandit, cachots et autres zones truffées d'ennemis. La nuit venue, vous pourrez même être agressé, à moins que vous ne soyez vous-même un danger public et choisissiez de vous en prendre aux marchands de la ville. O. K. ! les truculences de la vie citadine ne sont pas pour vous. Ce qu'il vous faut, c'est le souffle des combats, le son des tambours de guerre et les barrissements des éléphants lorsqu'ils lancent une charge désespérée pour pénétrer dans la forteresse d'une guilde ennemie. Eh bien, sachez qu'AOC possédera un mode PvP entièrement dédié aux joies du PvP massif (en plus d'un mode CTF et FFA notamment). L'idée est la suivante : constituez-vous une guilde, amassez une quantité d'or suffisante et achetez un emplacement sur les serveurs PvP pour bâtir votre propre fortin. Trois tailles différentes existeront, vous pourrez choisir l'aspect de vos murs d'enceinte, de la porte principale et de vos fanions. Ça y est, vous vous sentez prêt à en découdre contre une autre guilde ? Pauvre fou, vous avez oublié les machines de guerre et les montures titanesques. Gardez d'ailleurs



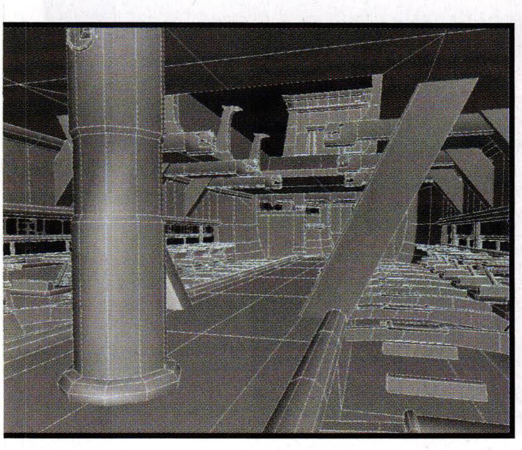
Dans AOC, même les éléphants ont des poils. Comment ? Un mammouth ? Allez, on ne va pas commencer à chipoter.

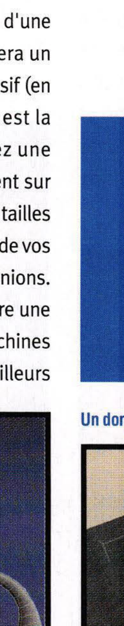
quelques points de compétences en réserve, avoir un éléphant de guerre et ne pas savoir exploiter sa puissance au combat est assez crispant. Voilà, on y est, maintenant vous pouvez partir à l'assaut de forteresses ennemies... et défendre la vôtre. Entre 100 et 150 joueurs pourront se retrouver en simultané sur un serveur : O.K. ! on a déjà vu mieux, mais que voulez-vous, la beauté a un prix.

Ça y est, on approche de la fin du dossier. J'aurais voulu m'étaler sur les comics et vous parler de ce que vous prépare la communauté AOC en France, mais faute de place, je dois m'arrêter là. J'espère que ce dossier vous aura permis d'y voir plus clair, que vous soyez ou non fan de Conan. Pour terminer, une dernière précision : le mode Siège m'a seulement été présenté en vidéo, contrairement au « shield system » que j'ai pu tester en main propre. Mieux vaut donc adopter la pose défensive sur le PvP jusqu'au moment de l'open bêta. ❐

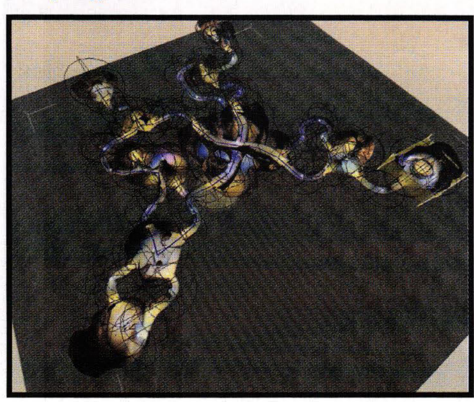


Un donjon stygien haut niveau en cours de réalisation.





Dessin et modèles 3D de la galère stygienne où vous commencerez votre aventure, peu avant d'échouer à Tortage.



200. UN NOMBRE DIABOLIQUE, UNE DIGICLEF CAPABLE DE FAIRE DESCENDRE LES DÉMONS DU JEU VIDEO SUR TERRE POUR QU'ILS S'INCARNENT DANS VOTRE FEUILLE DE CHOU. HELLGATE LONDON, JERICHO, THE WITCHER, CRYSIS : TOUTES LES CRÉATURES DES PLANS INFÉRIEURS ONT RÉPONDU PRÉSENT POUR LE GRAND SABBAT. ET COMME UNE DÉFERLANTE N'ARRIVE JAMAIS SEULE, NOUS AVONS RÉUSSI À INVOQUER L'ESPRIT DE LA ORANGE BOX ET DE RACE 07. RÉSULTAT : L'ATTRIBUTION DU MEGASTAR S'EST DÉCIDÉ À COUPS DE POLOCHON. ET POUR TOUT VOUS DIRE, DANS CES CAS-LÀ, MIEUX VAUT AVOIR UN CYD EN SOUTIEN !

Tuttle



JEU DU MOIS

THE WITCHER

ÉDITEUR ATARI
DÉVELOPPEUR DC PROJEKT/POLOGNE

CE N'EST PLUS UN SECRET POUR PERSONNE, IL SOUFFLE EN CE MOMENT UN VENT DE RENOUVEAU SUR NOS PC, ET CE VENT VIENT DE L'EST. ÇA A COMMENCÉ AVEC S.T.A.L.K.E.R., ÇA A CONTINUÉ AVEC TWO WORLDS (MÊME SI LE JEU ÉTAIT À MOITIÉ FINI) ET MAINTENANT, C'EST AU TOUR DE THE WITCHER. POUR TOUT VOUS DIRE, ON NE S'ATTENDAIT PAS À QUELQUE CHOSE D'AUSSI EXCEPTIONNEL À LA RÉDAC. LE JEU AVAIT L'AIR SYMPA, MAIS DE LÀ À PRÉVOIR QU'IL S'AGIRAIT D'UN MUST PAREIL. OUBLIEZ TOUT CE QUE VOUS CROYEZ SAVOIR SUR L'HÉROÏC-FANTASY, CD PROJEKT RÉINVENTE LES CODES DU GENRE ET VOUS LIVRE SUR UN PLATEAU UN VÉRITABLE BIJOU, EXCLUSIVEMENT SUR PC, S'IL VOUS PLAÎT !

Liberté d'expression



UN NUMÉRO 200, ÇA NE SE FAIT PAS TOUS LES JOURS ET C'EST TANT MIEUX : J'AI DE QUOI REMPLIR UN HORS-SÉRIE COMPLET SI JAMAIS JE DEVAIS RACONTER TOUTES LES GALÈRES QUI EN ONT PONCTUÉ LA RÉALISATION. ON EST TOUT DE MÊME RAVIS DE L'AVOIR PONDU, SURTOUT TUTTLE ET LE TEAM DE TESTEURS QUI EN ONT BAVÉ, À BASE DE MES COUPS DE PRESSION ET D'INSOMNIES, POUR VOUS OFFRIR ZE RUBRIQUE TEST DE L'ANNÉE ! ET JE NE SUIS MÊME PAS SÛR QUE VOUS LE MÉRITEZ...

Le jeu du moment
TU PEUX PAS, TEST !
Le jeu attendu
WRATH OF THE LICH KING



JOYEUX Z'AAAAAAANNI-VERSAIIIIIREUH ! JOYEUX Z'AAAAAAANNI-VERSAIIIIIREUH ! EH OUI, CE MOIS-CI, JOYSTICK FÊTE SES 200 ANS ! ÉNORME ! QUE LE TEMPS PASSE VITE... IMAGINEZ-VOUS : LE MAG' EST ENCORE PLUS VIEUX QUE MON PLAT PAYS. RIEN QUE D'Y PENSER ÇA ME DONNE LE TOURNIS. BON, PAR CONTRE, JE NE SAVAIS PAS QU'IL Y AVAIT DÉJÀ DES JEUX VIDÉO AU XIX[E] SIÈCLE. C'EST FOU, ON CROIT TOUT SAVOIR MAIS ON EN APPREND ENCORE TOUS LES JOURS.

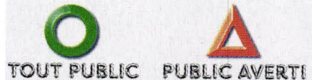
Le jeu du moment
ET :QW
Le jeu attendu
GTA IV

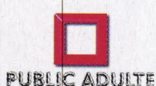


JOYSTICK A 200 ANS ! DEUX CENTS ANS, VOUS VOUS RENDEZ COMPTE, LES AMIS ? C'EST ÉNORME. JAMAIS UN MAGAZINE N'AURA PERDURÉ SI LONGTEMPS ET TOUT CELA GRÂCE À VOUS ET À VOTRE FOI INÉBRANLABLE EN NOTRE TRAVAIL. QUE DE JEUX TESTÉS ET D'ARTICLES RÉDIGÉS... JE NE SAIS QUE DIRE ALORS JE VAIS ME CONTENTER D'UN SIMPLE ET TRÈS SINCÈRE : MERCI À TOUS !

Le jeu du moment
RACE 07
Le jeu attendu
GTA IV

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icones qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.





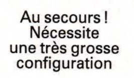


Réseau local : Cet icone est accompagné d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.

INTERNET

Internet : Même chose pour l'icone Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.





Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



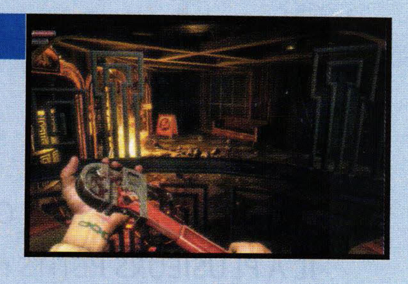
Stop Doublage pourri



Jeu majeur et indispensable

0 Moins fun qu'un CD vierge. **1** Foutage de gueule pur et simple. **2** Expérience traumatisante. **3** Pas grand-chose à sauver. **4** Oui mais non. Dommage. **5** À la rigueur, pour les fous furieux du genre. **6** Pas mal, mais quelques problèmes gênants. **7** Bon jeu, bien réalisé. **8** Très bon jeu, une valeur sûre. **9** Exceptionnel. **10** Une future référence.

ACTION/TACTIQUE



1) BioShock
2K Games/Irrational games
2) Crysis
Crytek/EA
3) Team Fortress 2
Valve/EA

STRATÉGIE/GESTION



1) World in Conflict
Massive Entertainment/Sierra
2) WarCraft III + Frozen Throne + DotA
Blizzard/Blizzard
3) Command & Conquer 3
EA/EA

SPORT/SIMULATION



1) Colin McRae Dirt
Codemasters/Codemasters
2) Pro Evolution Soccer 8
KCEJ/Konami
3) Virtua Tennis 3
Sega/Sega

JEUX ONLINE

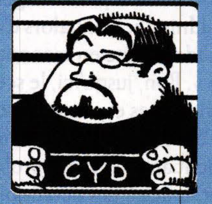


1) World of WarCraft + Burning Crusade
Blizzard/Vivendi Universal Games
2) La saga Guild Wars
Arena Net/NCsoft
3) EVE Online
CCP/CCP

JEU DE RÔLE/AVENTURE



1) The Witcher
CD Projekt/Atari
2) Oblivion
2K Games/Irrational Games
3) Portal
Valve/EA



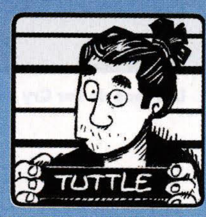
Joyeux anniversaire Joystick numéro 200. Bon, ça, c'est fait, on ne va pas y passer la nuit non plus, hein ! Surtout que j'ai deux super titres sur le feu : Hellgate London et The Witcher. De quoi m'occuper jusqu'à la sortie de Starcraft II, si Blizzard ne nous fait pas le coup de sortir son bébé à Noël 2008.

Le jeu du moment
Hellgate/The Witcher
Le jeu attendu
Starcraft II



C'est trop bien les anniversaires. D'ailleurs, pour pouvoir en fêter plus souvent nous allons désormais sortir 55 numéros par an, ce qui nous permettra de fêter le 300e numéro d'ici deux ans. Comme les jeux olympiques quoi, ça paraît un bon rythme. Bon en revanche, il va falloir trouver un nouveau nom. Joystick Hebdo ? Marrant, ça me rappelle un truc...

Le jeu du moment
Need For Speed Pro Street
Le jeu attendu
Starcraft II



Perso, j'ai jamais aimé les anniversaires. Tous ces gens joyeux, souriants, qui chantent en chœur avec des voix de faussets, c'est encore pire qu'une Coupe de rugby avec la France en finale. Mais pour ce numéro 200, on a tous mis beaucoup de nous-mêmes alors je vais mettre mon tempérament grincheux au placard jusqu'au mois prochain et me joindre joyeusement à la fête. Rendez-vous pour le 201 !

Le jeu du moment
The Witcher
Le jeu attendu
Prototype



CRISIS, KRAYSIS, CRYSI OU CRAZY, IL A PLUSIEURS PETITS NOMS, MAIS TOUT LE MONDE LE RECONNAÎT CAR ÇA FAIT DES MOIS QU'ON LE SUSURRE À CHAQUE COIN DE RUE. EN A-T-ON TROP PARLÉ? RASSUREZ-MOI, CRYSIS EST BIEN LE JEU DE L'ANNÉE, NON? LE MUST HAVE DU FPS? LÀ, VOUS ME DITES OUI, MAIS JE SENS QUE JE VOUS FAIS DOUTER. AUJOURD'HUI, C'EST ENFIN L'HEURE DES COMPTES...




Hmm...C'est pas bon du tout ça...

STOP OK PENTIUM 3000-X SURARMEMENT

Crysis

COMBINAISON GAGNANTE



A-t-on trop parlé de Crysis ? Peut-être. Mais a-t-on eu raison de s'attarder encore et encore sur sa plastique irréprochable et les exigences matérielles qui en découlent ? Un FPS magnifique, oui, Crysis en est un. Le plus beau ? Certainement. Malheureusement, il semble que cet aspect a quelque peu fait oublier qu'il n'était pas que ça. Crysis n'est pas qu'une pin-up. À trop parler de configuration requise, de configuration recommandée ou de cartes graphiques, on perd de vue l'essentiel. Le matos, on en parlera, mais oubliez ça trois secondes et jugeons dans un premier temps l'expérience pour ce qu'elle est et non pour ce qu'elle coûte.


Les fans de Far Cry ne seront pas trop dépaysés. Du moins au début...

Casus Belli

« 2019. Des scientifiques américains font une découverte terrifiante sur une île de la mer des Philippines. Très vite, les contacts avec leur terre d'origine sont coupés et il semble que la Corée du Nord ne soit pas étrangère au problème. Les États-Unis décident alors d'envoyer une de leurs escouades d'élite en reconnaissance, la Delta Force ». Bon, jusqu'ici, le scénar ne casse pas des briquettes et ne nous étonne pas plus que ça. Buter des méchants Coréens, on ne peut pas vraiment appeler ça un problème ! Mais, petit à petit, grâce à des détails bien mis en scène et distillés avec parcimonie, on s'aperçoit qu'il y a un truc bien plus gros qui se trame. Les membres de votre team crèvent les uns après les autres, déchiquetés par un vous ne savez quoi. Enfin, vous savez déjà, je suppose. Oui, des extraterrestres, en fait. Et cette apparition assez improbable tombe à pic pour insuffler un second souffle après une première phase très classique. Après les affrontements contre les armées coréennes dans la jungle humide viendra une mise in vitro dans le vaisseau de l'envahisseur. Avec les ambiances et les sensations adéquates.



Oui, vous ne rêvez pas, il faut aussi s'occuper des poubelles.

Si la progression est totalement linéaire, les objectifs sont ambitieux et la possibilité d'utiliser différents stratagèmes pour les remplir empêche tout sentiment d'emprisonnement. Sans être énormissime, la taille des maps contribue autant à cette impression de liberté qu'à la richesse du gameplay. Crysis ne se résume pas à de la baston bête et méchante. Ici, d'abord on explore, ensuite on échafaude un plan d'attaque, et enfin on finit par se mettre sur la gueule (ou pas). On a là une épopée qui, certes, ne repose pas sur un scénario béton avec des protagonistes charismatiques, mais qui sait y faire, nous tient en haleine et nous fait plaisir. C'est costaud, c'est pas con, c'est long et c'est tout bon.

Caméléon

Il a un petit côté Prédator, ce héros avec son pouvoir d'invisibilité et sa force herculéenne. Un petit côté Rambo aussi, toujours en infériorité numérique et souvent obligé de fuir. C'est un humain, après tout. Mais tous ses exploits, il les réalise grâce à la « nanosuit ». Cette fameuse

32-Men

Bien que n'ayant pu tester le multi, nous avons été attentifs à ce qui s'est dit durant la phase de bêta. Le mode Power Struggle semble avoir son petit potentiel. Il s'agit de contrôler un laboratoire au milieu de la carte et des points d'énergie pour activer une arme spéciale qui permettra de neutraliser les défenses ennemies pour venir à bout de leur QG (ouf...). Un mode très intéressant une fois bien maîtrisé, mais on regrettera l'absence de dépendances entre les joueurs puisqu'il n'y pas de système de classes complémentaires. Le mode Instant Action a l'air beaucoup plus léger puisqu'il s'apparente à un Deathmatch assez basique. Crytek mise encore sur la nanosuit pour pimenter les débats. Si ça marche, on essaiera de vous faire le point dans un prochain numéro.



Salut les mecs ! Ça farte ? Prêts à mourir ?



La combinaison n'est pas loin de faire sa petite révolution.

En tant que soldat d'élite, vous avez une batterie de gadgets à disposition : vision nocturne ou jumelles nouvelle génération.

Interface minimaliste et ergonomie impeccable pour le changement de peau.



combinaison qui se trouve être le cœur du gameplay, c'est grâce à elle que le solo est « rejouable ». Rien d'alambiqué, en un coup et un clic de molette, on peut changer de visage : être invisible, courir à une vitesse phénoménale, décupler sa force physique ou faire preuve d'une résistance à toute épreuve. Pas besoin de préciser que, suivant le profil adopté, des petits gestes prennent un tout autre sens. Avec le mode Puissance, notre homme bat des records de saut en hauteur, lance avec véhémence tout ce qu'il attrape et étrangle les Coréens avec une facilité déconcertante. Bien sûr, on ne peut pas rester indéfiniment invisible ou traverser l'île en quelques minutes en courant comme un dératé ; il y a une petite jauge qui diminue quand ladite aptitude est activée. Quand elle est vide, on repasse en mode Défense. Puis elle se recharge, automatiquement, gratuitement et rapidement. Tout ça donne du rythme aux affrontements et surtout un côté tactique très intéressant.
Utiliser la force et les affrontements permet de se servir d'un ennemi comme de bouclier humain et de ne laisser aucun survivant après le nettoyage



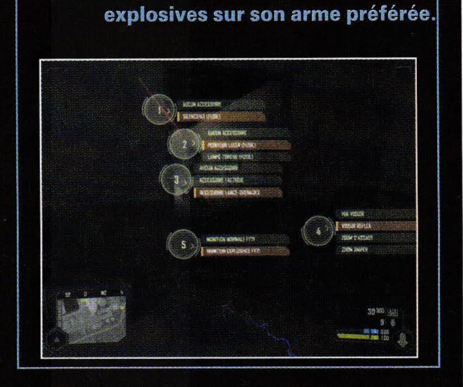
Ambiance radicalement différente dans le vaisseau alien, j'ai peur !



Le lance-missiles est une arme rare. Ne gaspillez pas vos munitions bêtement et ne ratez surtout pas votre cible.

Running Man

La gestion des munitions dans Crysis, c'est toute une histoire. Pas question de gaspiller ses cartouches n'importe où et n'importe comment, les balles sont rares. On prendra d'ailleurs toujours la précaution de chercher du rab dans les villages qu'on vient de nettoyer ou de fouiller les cadavres chauds des ennemis juste assassinés. Question armement, on reste dans le traditionnel avec fusil de chasse, mitraillette, FY71, lance-missiles ou encore fusil de précision. Sans oublier la grenade et ses nombreuses déclinaisons : d'assaut, à fragmentation, fumigène ou éblouissante. Mais le nec plus ultra c'est la possibilité de personnaliser son matos. Un petit coup sur C et l'on peut fixer un silencieux, un pointeur laser, une lampe torche, un viseur reflex ou même des munitions explosives sur son arme préférée.



d'un village au fusil à pompe. Une autre méthode consiste à progresser en finesse, ne pas sortir son calibre et balancer quelques fléchettes assommantes. J'ai enfilé ma combinaison camouflage la plupart du temps. C'était plutôt laborieux, tous les 30 mètres je devais me planquer dans les feuillages ou dans une cahute et me mettre en mode Défense pour me régénérer. Et je suis enfin arrivé au poste coréen pour récupérer des infos, ni vu, ni connu. On peut presque jouer à Crysis dans le seul registre de l'infiltration. Bien entendu, j'ai pris volontairement deux extrêmes, et la meilleure solution semble l'alternance des différentes capacités en fonction de la situation.
Elle est là, la force de Crysis.

Promesses tenues

Je ne vais pas lâcher un scoop si je vous dis que Crysis est superbe. J'en ai encore les mains moites, comme si l'humidité des plantes dans lesquelles je m'étais planqué m'avait touché. Cette île est terriblement vivante. Photoréaliste. Tout est destructible ou presque : les platanes, les bidons, les Coréens, les véhicules, les crabes, les toits, et j'en passe. Un élément qui doit d'ailleurs être pris en compte à l'heure de remplir ses objectifs. Faire exploser un bidon d'essence pour détruire une cible peut vous faire économiser un paquet de balles. J'ai pas envie d'en dire plus, il n'y a pas besoin de partir dans un trip dithyrambique, car tout le monde a bien compris que le Cry Engine 2 dépotait et qu'il n'avait pas d'égal. Je confirme. Encore faut-il avoir la config adéquate. On y vient... Avec une 8800 GTX et un Core 2 Duo, on jouait avec des



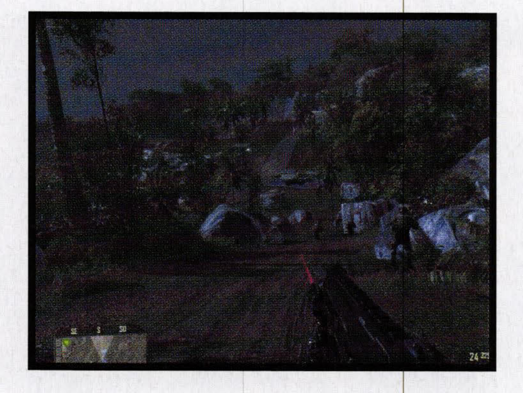
On peut presque jouer à Crysis dans le seul registre de l'infiltration.

options graphiques élevées pour un framerate tout à fait correct. Avec une carte graphique un poil moins puissante, on a été obligé de mettre les options graphiques au niveau moyen. Et là, c'est carrément autre chose : clipping, textures moins fines et corps un poil anguleux. Juste un très beau jeu, on est presque déçu.

Sensations tout autres aussi puisqu'on navigue dans les couloirs du fantastique en totale apesanteur.

Un peu de technique

Core 2 Duo, 2 Go de Ram et 8800 GTX sur XP, Crysis tourne convenablement (35 FPS) et avec des options graphiques élevées. Avec une carte plus vieille, on est obligé de baisser les paramètres vidéo pour garder un framerate satisfaisant, mais ça tourne. Sur Vista en revanche, il semble qu'il va falloir sortir la grosse artillerie.



Cette île est terriblement vivante.

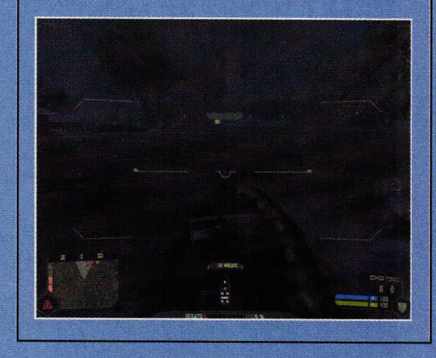
My conclusion

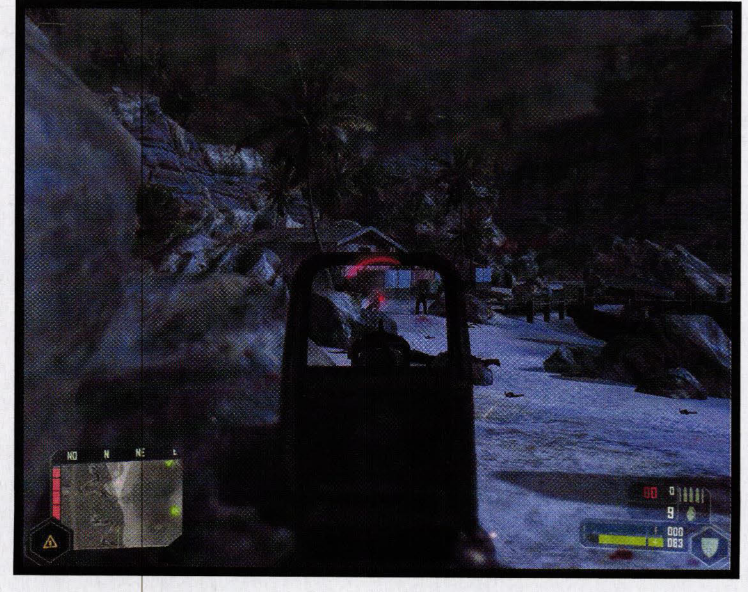
Que vaut réellement Crysis ? Je me pose la question. Certes, il sera sans aucun doute la prochaine référence de son genre de par son solo rondement mené, de par son gameplay simple et intelligent ou de par sa réalisation impeccable, mais il n'a pas été pour moi une expérience transcendantale. La faute en revient-elle à mon style de jeu très haché ou à tous ces petits défauts qui chiffonnent ? Si les ennemis sont loin d'être cons dans les phases de combats (ils vous prennent à revers et se planquent dès que possible), on reste parfois sur le cul face à certaines de leurs réactions, et notamment quand on utilise les pouvoirs de la combi. Je me souviens de deux Coréens dans leur cahute. J'arrive en mode camouflage comme un bourrin, je renverse deux chaises à deux mètres de leur gueule, ils n'ont même pas cligné de l'œil. [Ils sont morts pour la petite histoire]. On peut concevoir qu'il est difficile de gérer certaines situations à cause de ces propriétés physiques mais là, c'est quand même gros. Difficile aussi de ne pas pester sur des bugs du genre les mitrailleuses des véhicules qui ne tuent pas. Si ces petits défauts sont gommés à sa sortie et si Crysis tourne parfaitement sur les configurations qu'on nous communique, alors considérez ma note comme un 9. Pour le moment, ce sera déjà un très bon 8.

Sundin

Tu montes ?

Parce que c'est parfois fatigant de se taper trois bornes en pleine jungle avec un hélico ennemi au-dessus de la tête, Crytek nous a mis des véhicules à disposition. Jeeps, bateaux, chars ou camions, notre Rambo va pouvoir se servir sans demander son reste. Si la jouabilité n'est pas sensationnelle, ces phases apportent un peu de diversité et de fun. Seul souci dans notre version, la mitrailleuse des véhicules ne faisait pas une égratignure à ces vilains Coréens. En espérant que cela soit résolu.





En mode Delta, le plus difficile, l'ennemi parle coréen, il n'y a pas de viseur et pas d'avertissement grenade. Autant dire que l'aventure devient autrement plus corsée...

En Deux Mots

Crysis est une bombe qui ravira sans problème tous les fans du genre. Par son petit côté tactique et les capacités inégalées de son moteur graphique, il pourrait également séduire une partie des « autres », et ça, c'est seulement l'apanage des très bons jeux. Pour autant, et c'est peut-être à cause d'un buzz parfois franchement agaçant, Crysis n'a pas suscité chez nous (pour le moment) l'étincelle propre aux titres absolument incontournables.

- \+ Les possibilités offertes par la nanosuit
- \+ Somptueux
- \+ Prenant
- \+ Long
- − I.A. inégale
- − Gourmand

9 TECHNIQUE

8 ARTISTIQUE

8 INTÉRÊT



The Witcher

ENSORCELANT



IL N'Y AVAIT PAS DE PLACE POUR L'ERREUR ET L'APPROXIMATION. CD PROJEKT LE SAVAIT, IL A DONC RÉALISÉ L'IMPOSSIBLE : TRANSFORMER UN PREMIER ESSAI EN COUP DE MAÎTRE ET SE HISSER AU SOMMET DU PANIER.



PUBLIC AVERTI

CONFIG MINIMUM CPU 2,4 GHZ, 1 GO DE RAM, CARTE VIDÉO 128 MO
ÉDITEUR ATARI
DÉVELOPPEUR CD PROJEKT/POLOGNE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



Encore plus fort que Jacques Pradel, Joystick a retrouvé Gollum. Déçu par le Seigneur des Anneaux, il avait trouvé refuge dans ce triste taudis.

Si vous avez aimé Geralt...

... vous aimerez Elric. Imaginé par Michael Moorcock, Elric a plus d'un point commun avec Geralt. L'un comme l'autre sont albinos et par conséquent mis au ban de la société. Pour des raisons différentes, ils sont tous deux les derniers représentants d'une époque révolue. Geralt étant l'un des derniers sorceleurs encore vivants, Elric le dernier Prince d'une race à l'agonie. Maîtres ès arme blanche et sorcellerie, ils sont de tempérament taciturne et font parfois preuve de cynisme. La saga d'Elric est disponible en un seul tome dans la collection Omnibus.



Eh, mec, les types dans ton genre, on n'en veut pas dans le quartier. T'es qu'un sale RPG, polonais en plus. Tu crois qu'on est dupe ? T'es venu dans not' pays pour te remplir les poches, mais bordel, les RPGs, plus personne n'y joue. Nous c'kon veut, c'est du swing. Que ça dérouille fissa, tu piges ? Vous avez eu votre chance, mais maintenant c'est terminé, tous les blabla. Quoi, kesta à m'regarder comme ça ? Tu crois m'faire peur ? Fais gaffe, ou j'vais... Eh arrête, c'est pas drôle, lâche-moi, là. Eh, mais kes'tu fous, j'disais ça pour charrier, arrête, ah, pitié, arghhhhhhhhhhhhhh.

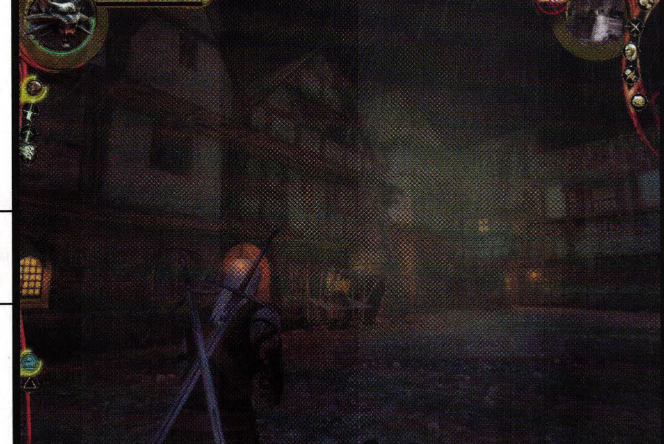
Craint comme le loup blanc

Pauvre type. Visiblement, il ne savait pas à qui il avait affaire. The Witcher, c'est pas un mauvais bougre. Mais faut pas le faire chier, c'est tout. Si tu le traites pas avec un minimum d'égards, je veux dire, comme un vrai jeu, il te coupe la tête. Direct. C'est pas le genre à déblatérer pendant des heures. Tu doutes de ses qualités, tu commences à te montrer injurieux ? O.K., gars, mais sois prêt à te faire expédier en orbite. Normal : dans le milieu, faut savoir s'imposer, surtout quand on est RPG, polonais et premier-né d'un nouveau studio. Pas le temps pour la diplomatie. Pas le temps pour les bonnes manières. One shoot, one kill. Bien évidemment, cette philosophie d'excellence est d'abord celle de Geralt de Riv, la vedette du jeu. Mutant, albinos, séducteur né et chasseur de sorcières top classe, Geralt suscite tout autant l'envie que la jalousie. L'erreur lui est interdite, se faire respecter est donc devenu pour lui une seconde nature. Ça concerne aussi bien les PNJs ignares et arrogants qu'on croise à tous les coins de rue que le joueur. Dès les premières minutes du jeu, Geralt annonce la couleur : « Fils, j'ai rien contre toi, mais si tu veux m'avoir dans la poche, va falloir suivre la cadence. Pas question de te tenir par la main, tu te bouges le popotin comme un grand et tu mets de côté tes sales habitudes de gamer. » Qu'on se le dise, Geralt n'est en effet pas homme à se laisser domestiquer par le premier venu. Cela vaut pour l'alchimie. Et cela vaut pour les styles de combat de sorceleurs (l'autre nom des chasseurs de sorcières). Il va falloir prendre le temps de bien assimiler ses techniques et sa manière d'enchaîner les combos. Pas question de cliquer comme un dératé sur les ennemis à proximité, à moins de vouloir être réduit en pièces deux secondes plus tard. Fluidité et tempo, voilà les maîtres mots. Et la règle d'or : une fois votre première attaque lancée, attendre le signal lumineux suivant pour cliquer à nouveau. Une fois le principe intégré, vous vous rendrez compte que tout coule de source. On se met alors à enchaîner les bottes,



Mortal Kombat n'a pas l'exclusivité des fatalités. La preuve en images !

on s'amuse à esquiver l'adversaire comme on danserait une gigue puis, l'habitude venant, on se permet de basculer d'un style de combat à l'autre en plein cœur d'un même affrontement. Geralt virevolte, change d'arme, assomme l'ennemi, envoie des boules de feu : rien ne peut l'arrêter, tant qu'on se colle à son rythme. Mais oubliez une seule seconde que vous êtes en mode attaque brutale, votre enchaînement sera rompu et l'ennemi en profitera pour vous asséner un coup mortel. La règle vaut pour n'importe quelle arme, que ce soit le glaive, la hache ou l'épée d'argent (redoutable contre des créatures mortes vivantes).

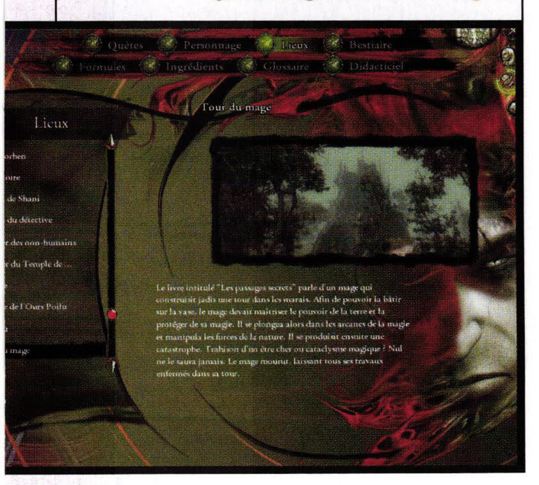


Quand la pluie tombe, même Geralt cherche un abri en courant.

Le secret de la pierre philosophale

O.K. ! The Witcher n'est pas évident à domestiquer dans les premières minutes. Mais après avoir regardé du début à la fin la scène cinématique d'intro et parlé aux premiers PNJs, vous n'aurez pas envie de décrocher. C'est là la grande force de The Witcher : avoir réussi à inverser le rapport scène cinématique/gameplay. Dans de trop nombreux RPGs, les cinématiques fonctionnent comme des récompenses. Ici, c'est le contraire. Les scènes cinématiques et les phases de dialogue sont nombreuses et ont ce redoutable effet de poser l'ambiance pour mieux exacerber votre désir d'en découdre. Chaque pause est donc loin d'être un temps mort, mais participe au contraire à accélérer le rythme et sublimer la qualité de l'immersion. À croire que CD Projekt a découvert le secret de la pierre philosophale, celle qui opère la transmutation parfaite entre cinématiques, dialogues et action.
Tout cela serait bien évidemment impossible si notre RPG protégé ne possédait un background de très bonne facture. C'est heureusement le cas. Jouer un sorceleur est déjà une idée enthousiasmante, mais le résultat devient carrément exceptionnel quand il est couplé à une ambiance obscurantiste d'aussi bonne facture. Paysans aussi vicieux que les victimes qu'ils veulent faire expier, nobles dépravés et cupides, créatures fantastiques directement tirées de la tradition populaire, tout cela rappelle à sa manière les meilleurs moments de Berserk et Vampire Hunter D. Franchement, j'ai beau être méfiant quand on m'annonce un énième jeu d'héroïc-fantasy, il faut avouer que celui-ci a fait fondre mes soupçons inquisiteurs comme neige au soleil. Scénario haletant, personnages charismatiques, dialogues particulièrement peu châtiés, créatures inquiétantes : que demande le peuple ? Du pain, la fin de la peste… et de beaux graphismes bien sûr.

Élégante et ergonomique, l'interface est la preuve que le bon goût existe en Pologne.



De la belle ouvrage

Alors pour le pain et la peste, je ne sais pas, mais pour les graphismes, oui. Ce n'est pas seulement la finesse des décors, les tons, les couleurs, les effets de lumière ou météo. Ce n'est pas seulement le design des armes et des costumes ou le look des créatures. Non, c'est encore au-delà. CD Projekt a commencé par réaliser un environnement riche et détaillé, il y a inséré des personnages au faciès expressif, puis il a peaufiné le tout. Et après avoir fini le polissage, il a continué. Il a ajouté des animaux un peu partout, programmés pour s'animer à votre passage, s'il vous plaît. À la manière d'Assassin's Creed, il a également ajouté une animation à Geralt pour qu'il puisse écarter les personnages se trouvant sur son passage d'un revers de la main. Au final, on est donc à dix lieues de ce que Bioware a conçu de mieux en termes d'esthétique. Idem pour l'interface (épurée si l'on joue en vue aérienne ; colorée et élégante en vue caméra derrière l'épaule) et les différents menus : tout cela sent le perfectionnisme à la puissance 5.

Quand on arrive en ville…

C'est bon, le panorama est complet ? Attendez que je vérifie.
Gameplay, immersion, background, graphismes… Ah ! Je savais que j'oubliais quelque chose.
Bon Dieu, mais c'est bien sûr, si vous êtes encore là, c'est que vous souhaitez savoir si CD Projekt a bien

Tombeur de dames

Rares sont les jeux capables de poser une ambiance érotique sans aussitôt sombrer dans le ridicule ou la vulgarité. Il faut dire que regarder deux groupes de polygones copuler n'est pas du plus bel effet, quand il ne s'agit pas d'appuyer en rythme sur les touches du clavier pour simuler l'excitation… Or, croyez-le ou non, les phases d'érotisme de The Witcher viennent parfaitement s'insérer (hum) dans le background général, pour donner à l'ensemble une touche plus adulte. Pour l'anecdote, sachez qu'un artwork vous sera offert à chaque nouvelle conquête. Ça marche tellement qu'on se retrouve même à faire des pieds et des mains pour gagner les sympathies des dames sans savoir si l'entreprise peut être couronnée de succès.





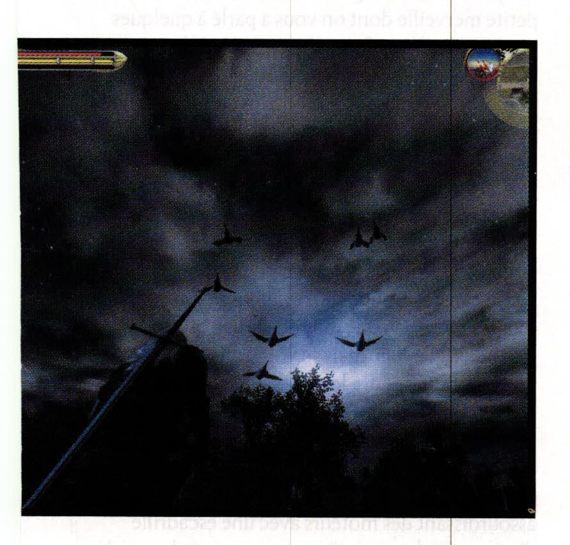


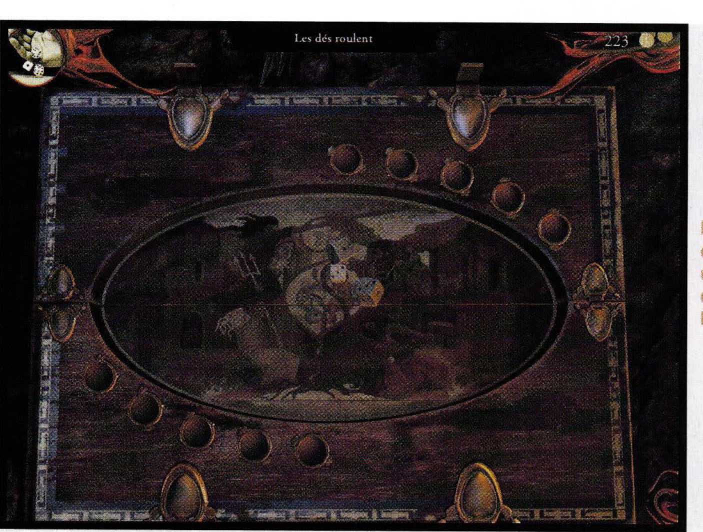
tenu ses promesses au niveau du roleplay ! Alors vrai ou faux ? Tiens, je serais presque tenté de faire durer le suspense, vu comme ça doit vous faire trépigner d'impatience. Mais bon, depuis que je m'identifie à Geralt, j'essaie d'être princier, alors réglons la question sans plus attendre : oui, oui et trois fois oui, vos choix auront un réel impact sur le déroulement de l'histoire. Et inutile de dire qu'ils seront loin d'être évidents. Il faudra en effet surmonter des problèmes de conscience difficiles, les alternatives envisageables n'étant jamais simples. Si dans la forme, le principe ressemble à KOTOR, on en est aux antipodes sur le plan du manichéisme. Impossible, en effet, de savoir à l'avance quelles seront les conséquences réelles de telle ou telle décision : l'idée est délicieusement cruelle, car l'on peut se retrouver dix heures de jeu plus tard avec un personnage décédé sur les bras, sans l'avoir vraiment cherché. Certes, il vous sera toujours possible de charger une partie antérieure, mais laissez-moi deviner : au bout de la cinquième quête à embranchement, vous ferez contre mauvaise fortune bon cœur.

La sorcellerie plein les narines

J'ai beau jouer à The Witcher encore et encore, je ne parviens pas à lui trouver de véritables défauts. L'univers est moins ouvert qu'un Elder Scrolls, mais ce qu'il perd en liberté, il le gagne en intensité. Côté système de combat, inventaire et quêtes, c'est d'une richesse tout simplement bluffante. Enfin, l'univers est si profond et sa beauté si captivante que je vais finir par soupçonner le pire : si ça se trouve, Cyd m'a balancé un sort d'enchantement. Alors, dans le doute, je continue à jouer. J'y joue encore et encore, quitte à squatter la machine de Sundin quand la mienne tombe en rade, cumulant les nuits sur ce titre. The Witcher est un grand, très grand RPG. À placer dans votre ludothèque à côté de Fallout 2, Xenogears et Morrowind. Rien que ça.

Tuttle



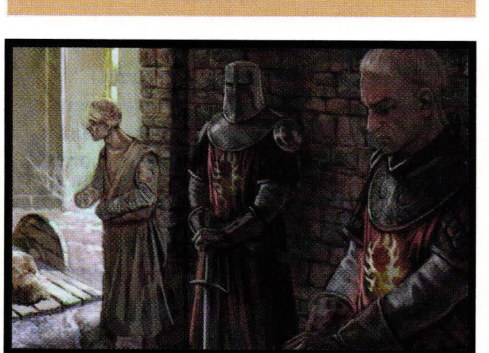


Marre de la chasse aux démons ? Arrêtez-vous dans un tripot le temps d'une partie de dés ou d'une rixe dans l'arrière-cour.

Effets sonores et bande musicale

On ne souligne jamais assez l'importance de l'environnement sonore. Grave erreur, surtout dans le cas de The Witcher, où effets sonores, bruitages et musique d'ambiance contribuent grandement à l'immersion. Les épées cinglent l'air, la pluie tombe à grand fracas sur les rues pavées des villes, le vent vous souffle jusque dans la cornée : pas de doute, la magie du son est puissante dans le titre d'Atari. Un seul regret, les sortilèges dont les bruitages ne font pas honneur à leurs effets dévastateurs.





Un peu de technique

Sans avoir besoin d'une machine de guerre, il vous faudra une bécane honorable pour profiter pleinement de l'ambiance visuelle de The Witcher et jouer sans ralentissement. Sur la version testée, (finalisée à 99 %), on pouvait constater quelques ralentissements en jouant tous les détails à fond sur un Core 2 Duo équipé d'une carte vidéo de 256 Mo. Rien de bien grave donc, mais soyez averti : le jeu est tout de même plus gourmand qu'un Jade Empire. Ah, oui, au passage, j'en profite pour signaler un défaut de compatibilité avec Windows Vista. Rien de grave cependant, il suffit de lancer le jeu en compatibilité XP (bouton droit sur l'icone de lancement puis propriété/compatibilité) pour résoudre ce problème.

En Deux Mots

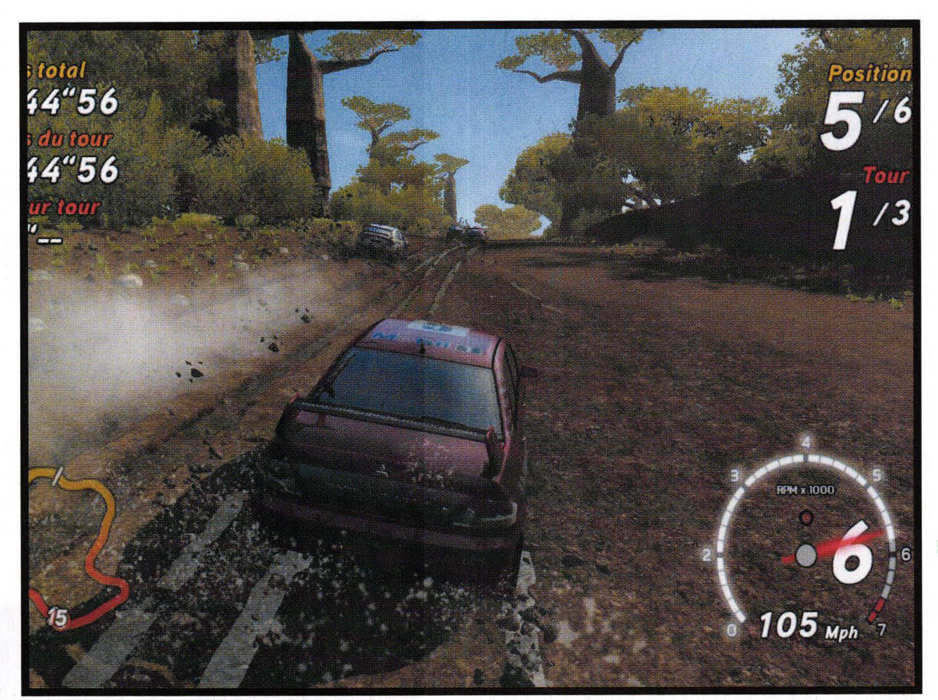
OUBLIEZ TOUT CE QUE VOUS CROYIEZ SAVOIR SUR LES RPGS. INTENSE ET PROFOND, THE WITCHER PROUVE QUE BACKGROUND ÉTOFFÉ, DIALOGUES TOUFFUS ET GAMEPLAY DYNAMIQUE PEUVENT ŒUVRER DE CONCERT POUR SUBLIMER L'EXPÉRIENCE DE JEU. À LA RÉDAC, NOUS EN SOMMES ENCORE TOUT ESTOMAQUÉS, C'EST VOUS DIRE L'INTENSITÉ DU CHOC. FORCE EST EN EFFET D'AVOUER QUE THE WITCHER EST AUJOURD'HUI LA NOUVELLE RÉFÉRENCE DU GENRE.

- \+ Ambiance inoubliable
- \+ Quêtes innombrables
- \+ Graphismes élégants et racés
- \+ Deux modes de caméra pour deux expériences différentes
- \+ Personnages hautement charismatiques
- − Système de combat peu évident dans les premiers temps

Note	Catégorie
8	TECHNIQUE
9	ARTISTIQUE
9	INTÉRÊT









Config minimum CPU 2 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 128 Mo
Éditeur Sega
Développeur Sega/Royaume-Uni
Texte en français **et Voix** en anglais

La course automobile, ça creuse !



Sega Rally

B I G B O S S E S

CAPABLES DU MEILLEUR COMME DU PIRE, LES PETITS GARS DE SEGA OSENT LA NOSTALGIE AVEC CETTE SUITE D'UN TITRE DEVENU LÉGENDAIRE AU FIL DES ANNÉES. UN PARI OSÉ, PEUT-ÊTRE TROP.

Après une petite pente, un plongeon énorme dans un canyon. Du très très grand spectacle.



C'est joli, dis donc, ce jeu auquel tu joues depuis quatre bonnes heures. Les voitures sont superbes, on dirait des vraies. Elles creusent des ornières énormes dans la piste, ta bagnole rebon-, oooh, aaaah,-dit dans tous les sens et fonce à une vitesse hallucinante. Wouhouu, ça va vite ! Eh, c'est normal que tu te mettes subitement à dépasser tout le monde ? Ils ont ralenti pour te laisser passer ou quoi ? Et puis pourquoi tu rebondis sur l'intérieur de tous les virages, on dirait que tu prends de la vitesse, c'est normal ? Ah en fait, j'ai compris, tu fais n'importe quoi et tu gagnes, c'est ça ?

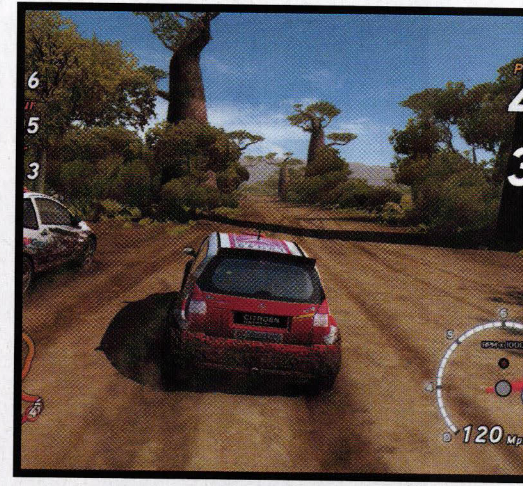
Oui chérie, tu as parfaitement résumé Sega Rally, un jeu qui aurait pu être démentiel si certains aspects n'avaient pas été totalement foirés. Alors là, si tu veux bien, je vais aller écrire dans mon test que j'ai un peu mal au cœur, non seulement parce que je viens de passer une après-midi à rebondir dans tous les sens sur les tracés, mais aussi (et surtout) parce que je vais être obligé d'être un tout petit peu acide avec le jeu. Et ça, crois-moi, quand on est Sega fan assumé depuis Outrun sur Master System, ce n'est pas forcément facile.

Folie furieuse

Pourtant, il dispose quand même de quelques atouts, ce Sega Rally. Tout d'abord grâce à son moteur 3D, une petite merveille dont on vous a parlé à quelques reprises en raison de sa capacité à se déformer suite aux passages de voitures. Il faut véritablement le voir pour le croire. Poursuivre les bagnoles adverses et observer leurs roues creuser d'énormes tranchées dans la boue se révèle purement et simplement jouissif. Sur une piste enneigée, on pourra admirer la poudreuse disparaître au fur et à mesure des tours, laissant place à une mélasse brune dégueulasse mais largement plus sympathique pour l'adhérence. Cette caractéristique (qu'on aimerait retrouver dans tous les futurs jeux de rallye) n'influe que peu sur la jouabilité générale mais se voit suffisamment bien intégrée pour rendre les tours bien moins mornes qu'ils ne le sont sur d'autres jeux du même genre. D'autant que les développeurs nous ont largement gâtés au niveau de l'ambiance. Descendre un canyon à fond les ballons, dans le vacarme assourdissant des moteurs avec une escadrille d'avions de chasse qui vous passent au-dessus de la tête, passez-moi l'expression mais QUEL KIF !

Malheureusement les différences d'adhérence sur les divers terrains sont assez peu perceptibles.





Oh et si je l'envoyais dans le gros tronc d'arbre ? Tentant... mais impossible.



Un peu de technique

Sur un Core 2 Duo avec 2 Go de Ram et une 8800, ça toussotte un peu avec toutes les voitures à l'écran. Rien de grave cependant : en virant l'anti-aliasing, on gagne en fluidité et le jeu devrait tourner sur des configs assez moyennes.

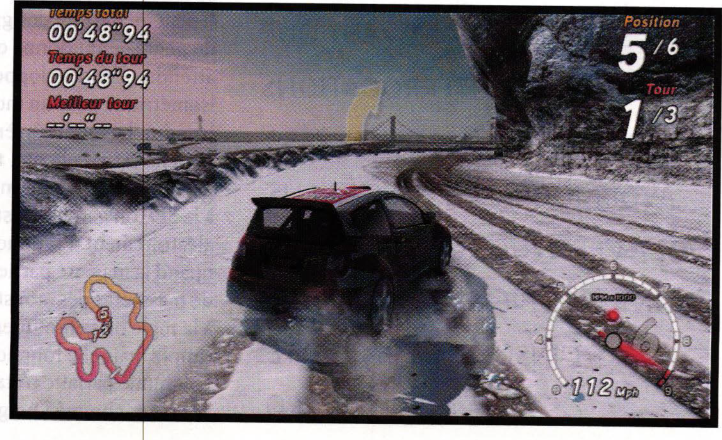
Sega, really ?

Ça a l'air génial, hein ? Mais je vous ai prévenu, le jeu n'est pas parfait, loin de là. D'abord parce qu'on roule dans un horrible tunnel aux murs invisibles. C'est-à-dire que le décor défilant sur les côtés n'aura pas la moindre incidence sur votre conduite. Si on effectue un tout droit en direction d'un arbre, un mur invisible nous renvoie sur la piste, quasiment sans perte de vitesse. Du coup, toutes les erreurs sont permises et il est inutile de tenter de bien jouer vu que pratiquement rien n'a d'incidence sur la vitesse de la voiture. Histoire de rendre le mode solo encore plus ennuyeux, l'intelligence artificielle se montre bien peu combative, et on finit généralement premier du peloton avant le dernier tour, même si l'on pilote comme une grosse tanche. De toute façon, pas d'inquiétude, si on traîne trop, les concurrents ralentissent pour qu'on les rattrape facilement. Super. Et histoire d'achever un mode de jeu déjà bien gâché, les développeurs nous ont pondu un championnat d'une longueur abominable dans lequel on se retape les mêmes courses (à l'endroit ou à l'envers) sans jamais rencontrer la moindre difficulté. C'est même pire que ça puisque il est parfois plus compliqué de gagner en Amateur qu'en Expert. Un comble !

Six compagnons

Bon alors, on le jette à la poubelle et on remet Colin McRae DIRT ? Non, quand même pas. S'il est vrai que le titre de Codemasters reste largement supérieur sur le jeu en solo, il n'en va pas de même pour le multijoueur. Car dans Sega Rally, on peut jouer jusqu'à six en même temps et dans des courses sans pitié. Les soucis d'I.A. sont (forcément) gommés et les courses prennent alors une toute autre tournure, bien plus excitante. On retrouve le plaisir de taper des chronos de folie au nez et à la barbe de nos concurrents comme on pouvait le faire à l'époque du légendaire Sega Rally de la Saturn lorsqu'on s'enfilait des dizaines de sessions sur Forest, le démentiel deuxième circuit du titre. Sauf qu'à l'époque, on ne pouvait jouer qu'à deux et, pour avoir plus de concurrents, il fallait impérativement passer par la borne d'arcade, en y laissant un rein au passage. Et c'est bien ça que ce nouvel opus PC nous offre : de l'arcade à la maison. Espérons maintenant une suite dotée d'un véritable mode solo afin de corriger le tir. L'équipe en charge du jeu n'en est encore qu'à son premier titre, tous les espoirs sont donc permis.

Yavin



Voici de la neige magique, on glisse, on contre-braque, on ne glisse plus.

En Deux Mots

DÉCEVANT ET ENNUYEUX EN SOLO, SEGA RALLY SE RATTRAPE DE JUSTESSE GRÂCE AU MODE MULTIJOUEUR VRAIMENT TRIPPANT. ON EN ATTENDAIT UN PEU PLUS MAIS C'EST DÉJÀ PAS MAL.

- \+ Très joli
- \+ Une ambiance fantastique
- \+ Le mode multijoueur
- − Le mode solo complètement loupé
- − L'effet « tunnel » des circuits

8	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
5	INTÉRÊT SOLO
8	INTÉRÊT MULTI

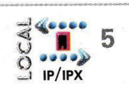
Hellgate London

DROGUE VIDÉOLUDIQUE









CONFIG MINIMUM CPU 1,8 GHz, 1 Go de RAM, Carte vidéo 128 Mo (pixel shader 2.0)
ÉDITEUR Electronic Arts
DÉVELOPPEUR Flagship Studios/États-Unis
TEXTE ET VOIX en français

J'ATTENDS HELLGATE : LONDON DEPUIS PLUSIEURS MOIS DÉJÀ. D'UN NATUREL IMPATIENT, J'AVAIS NÉANMOINS QUELQUES DOUTES. DES INCERTITUDES SUR LE FAIT QU'IL SOIT AUSSI CAPTIVANT QUE DIABLO. DES INTERROGATIONS SUR LA PRISE EN MAIN. APRÈS Y AVOIR JOUÉ, JE N'HÉSITE PLUS. J'AI LA CERTITUDE QUE MES NUITS VONT ÊTRE BIEN PLUS COURTES. L'INSOMNIE ME GUETTE. JE SUIS ACCRO.

Flagship Studios est composé d'anciens de chez Blizzard dont Bill Roper, le papa de Diablo. Il n'y a donc rien d'étonnant à ressentir cette impression de « déjà joué » lors des premiers pas foulés dans Hellgate : London. Des dizaines de créatures agressives, des combats dynamiques, des tonnes d'équipements et un inventaire toujours trop petit… Hellgate est bel et bien un hack'n slash qui décoiffe, et même plus. Il peut même être désigné comme une référence du genre, étant donné que Diablo III se fait attendre. Les développeurs ont lâché la 3D isométrique pour un moteur entièrement 3D de leur cru. Le rendu s'avère très agréable. L'ambiance visuelle est excellente, tout comme le détail des personnages et des armures. Malgré ce passage à la 3D, on garde le système de niveaux générés aléatoirement. Pratique pour éviter la lassitude quand la majeure partie de son temps de jeu est de massacrer des monstres. Hellgate ne déroge pas à la règle du genre : tuer et looter. La formule paraît simple mais elle fonctionne pourtant rarement. L'alchimie parfaite n'était pas au rendez-vous sur des titres comme Dungeon Siege par exemple.

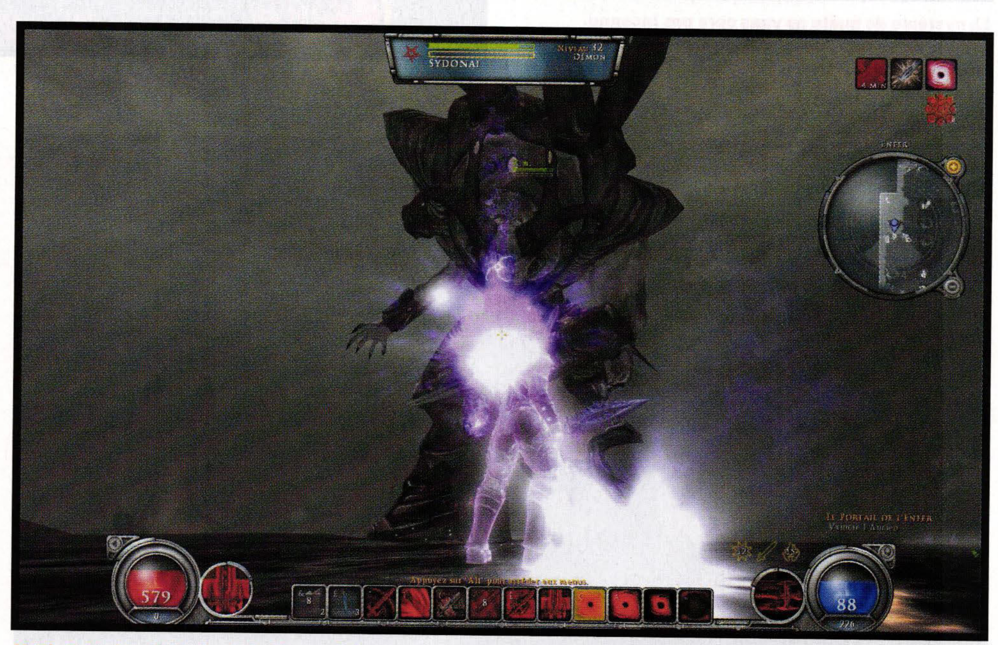
Mais ici le pari est réussi. Dès les premières minutes de jeu, le joueur est scotché à son PC. Aussitôt les premiers zombies trucidés, nous offrant généreusement quelques beaux butins, l'immersion est totale. Qu'elle est belle cette armure ! Elle va trop bien à votre personnage, hein ? Mais il y a mieux, bien plus puissant et plus beau. C'est sans fin mais c'est déjà trop tard, vous voilà plongé dans la spirale infernale : gagner des points d'expérience, découvrir de nouvelles compétences, tuer de gros monstres, débloquer d'autres modes de difficulté et surtout trouver l'armure « résiste-à-tout » et l'arme « tue-d'un-coup ». Bienvenue dans le paradis du joueur !

Plan de métro

Concrètement, votre chasse à l'objet se déroule dans Londres en 2038 après avoir sélectionné votre classe parmi les six proposées (maître d'arme, gardien, tireur d'élite, invocateur, mage, ingénieur). Vous voilà bercé par une trame de fond mettant en scène une guerre opposant les humains aux hordes démoniaques. Avec un gros avantage pour les démons, avant votre arrivée. À vous de suivre l'histoire par le biais de diverses quêtes principales et secondaires contées avec beaucoup d'humour.

Selon votre classe et vos envies, vous pouvez choisir entre la vue à la première ou à la troisième personne. Et la touche V pour admirer son perso de face.





Voilà, j'ai tué le diablo local, le niveau nightmare est débloqué... allez, go go go.



Bon là forcément, la musique, vous ne l'entendez pas mais je vous assure qu'elle envoie sévère.

Le gameplay qui poutre

Le clic gauche est attribué à l'arme placée en main gauche et le clic droit à la main droite. Cela peut être un coup de bouclier suivi d'un coup d'épée, ou l'utilisation d'un grappin pour attirer un ennemi au contact avant de lui asséner un bon coup de masse, sans oublier l'utilisation de deux armes en même temps. Bref, le choix est vaste et la simplicité d'utilisation toujours au rendez-vous. Par ailleurs, des compétences peuvent être affectées au clic de votre choix. Pratique pour attaquer avec le pouvoir désiré. Le système associé aux touches Shift et Ctrl est également très ingénieux. Dans la fenêtre de talents, vous pouvez attribuer des pouvoirs à utiliser en appuyant sur Shift. Concrètement, une icône apparaît juste à côté de votre jauge de vie signalant le pouvoir actuellement attribué à Shift. La sélection du pouvoir est faite de manière intelligente. Si vous ciblez un monstre volant, ce sera une compétence adéquate qui pourra être utilisée. Si vous ne faites que courir, vous aurez alors la possibilité d'utiliser une compétence de course rapide... Bref, c'est super bien pensé et ça fonctionne également avec Ctrl. Mais là, c'est toutes vos potions de protection, de vie et d'énergie qui s'affecteront directement de votre inventaire à la touche Ctrl sans faire la moindre démarche. Histoire de s'adapter rapidement à une situation donnée, il est possible de changer d'armements en appuyant sur une simple touche. Pas de fioriture, Hellgate laisse votre concentration se fixer sur l'action et pas sur les tonnes de touches à mémoriser pour être efficace.

Demander à un démon s'il a faim et s'il ne veut pas manger un kebab ou du tex-mex, c'est plutôt cocasse ! Ce sont les stations de métro qui servent de bases aux survivants peu enthousiastes sur leur avenir. Mais nous, on se fout de leur ramener de l'espoir, on veut du matoooooooos. Pour ça, direction les couloirs de métros, les cimetières et les rues de la capitale britannique pour combattre le mal et voir en chaque monstre le Kinder surprise prêt à vous donner l'épée de vos rêves. Malgré une certaine répétitivité dans les décors, les développeurs ont eu l'intelligence de placer un environnement nouveau à rythme régulier pour relancer l'intérêt de découverte. Et ça fonctionne. On se laisse porter jusqu'au combat final sans compter les heures. Mais tout ceci ne serait rien sans un gameplay mitonné aux petits oignons.

Prise en main à toutes épreuves

Tout a été pensé pour faciliter la prise en main. Déplacements au



Les compétences évoluent en fonction de votre niveau en plus des points que vous leur attribuez, afin de ne pas être complètement inutile à haut niveau.



Le système de quête ne vous sera pas inconnu. Depuis WoW, des points d'exclamation poussent au-dessus de la tête des PNJ.



Ouais, beuheuaarr aussi ! T'as beau beugler, être grand et fort... Tu vas prendre cher !



Le tireur d'élite, c'est la classe easy mode comme l'amazone à l'époque de Diablo II. On verra bien ce que ça donnera à haut niveau.

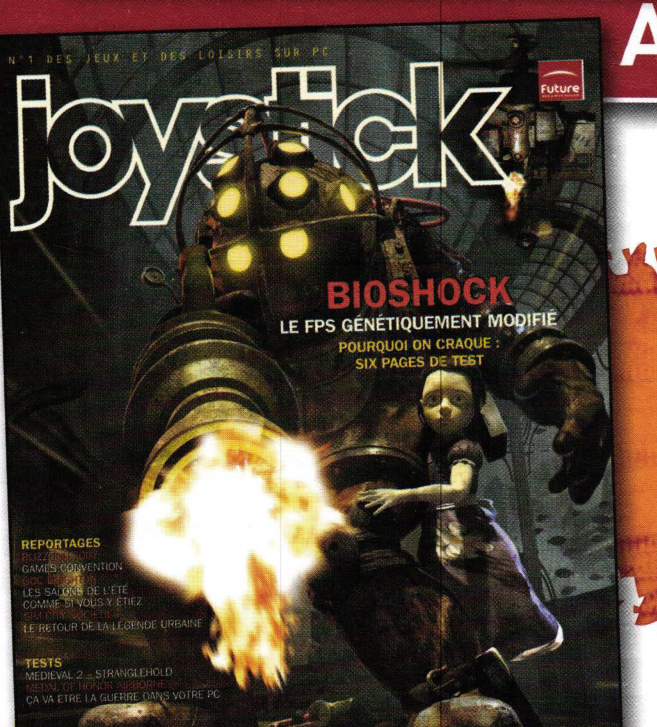


Une des toutes premières quêtes est de ramener la jambe d'un gamin. Ça ne vous rappelle rien ? Diablo, la jambe de Wirt, le Cow Level... Bon ici, c'est la jambe de Wart.

clavier, visées et frappes à la souris. Rien de bien sorcier et pourtant sur une base aussi simple, on peut faire des miracles durant les combats. Tout ça en évitant d'utiliser un maximum de raccourcis clavier (voir encadré page précédente).
On note un excellent travail facilitant la précision des classes de mêlée.
Il est très facile de toucher un ennemi sans être face à lui au millimètre près, ceci grâce au point d'impact généré par l'amplitude des frappes. Visuellement, ça passe très bien puisque le personnage exécute de grands mouvements d'épée ce qui ne donne jamais l'impression de toucher dans le vent et rend les combats très rythmés.
Outre cette excellente prise en main, les développeurs ont tout mis en œuvre pour satisfaire le plaisir du joueur. Les modèles d'armes et armures s'avèrent attachants dès les premiers niveaux. Pas la peine d'attendre d'être balèze pour posséder un personnage qui a de la gueule. Une icône permet même d'harmoniser les couleurs de son ensemble d'armure en un seul clic. Tant qu'à sauver l'humanité, autant éviter d'être sapé comme un pouilleux. Outre l'aspect visuel, Hellgate propose un système d'artisanat pour améliorer les objets. Divers bonus peuvent être appliqués par l'intermédiaire de modules. Il est aussi possible de démonter une arme pour en tirer des composants et s'en servir pour créer des objets ou les booster. De la puissance, encore plus de puissance, c'est le maître mot d'Hellgate. Et comme si tout ça ne suffisait pas, Flagship a tout prévu pour éviter aux joueurs de perdre du temps. Les stations de métro sont aussi réduites que possible pour accéder en quelques pas à une zone de combat via un portail. Pour revenir en « ville » une fois votre mission terminée, il suffit d'invoquer une porte dimensionnelle qui vous renvoie à la dernière station visitée. Et un

Jouez toute l'année et économisez 39 €

Abonnez-vous à Joystick







Abonnez-vous par internet et découvrez toutes nos offres d'abonnement sur notre si

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement à :
JOYSTICK / Service Abonnements - 18-24 quai de la Marne
75164 Paris Cedex 19

❒ **oui, je m'abonne à Joystick pour 1 an/13 n° pour 45,50€ au lieu de 84,50 €*** E00J

❒ **oui, je m'abonne à Joystick par trimestre (3 n°) pour 10,50€ au lieu de 19,50 €*** E200

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom* : ....

Prénom* : ....

Société : ....

Adresse* : ....

Code Postal* : |_|_|_|_|_| Ville* : ....

Adresse email* : ....

Tél fixe* : .... Tél portable* : ....

Date de Naissance* : |_|_| |_|_| |_|_|_|_|

(*) Champs obligatoires

MODE DE PAIEMENT

Je règle ma commande par :

❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Future France

❑ CB n° : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| Date de validité : |_|_| |_|_| Cryptogramme |_|_|_|

validité minimale 2 mois

Future

Date et signature obligatoires :

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :

Quelle console utilisez-vous : ❑ PS2 ❑ PS3 ❑ PSP ❑ Game Cube ❑ DS Nintendo ❑ Game Boy Advance ❑ Xbox ❑ Xbox 360 ❑ DS Nintendo

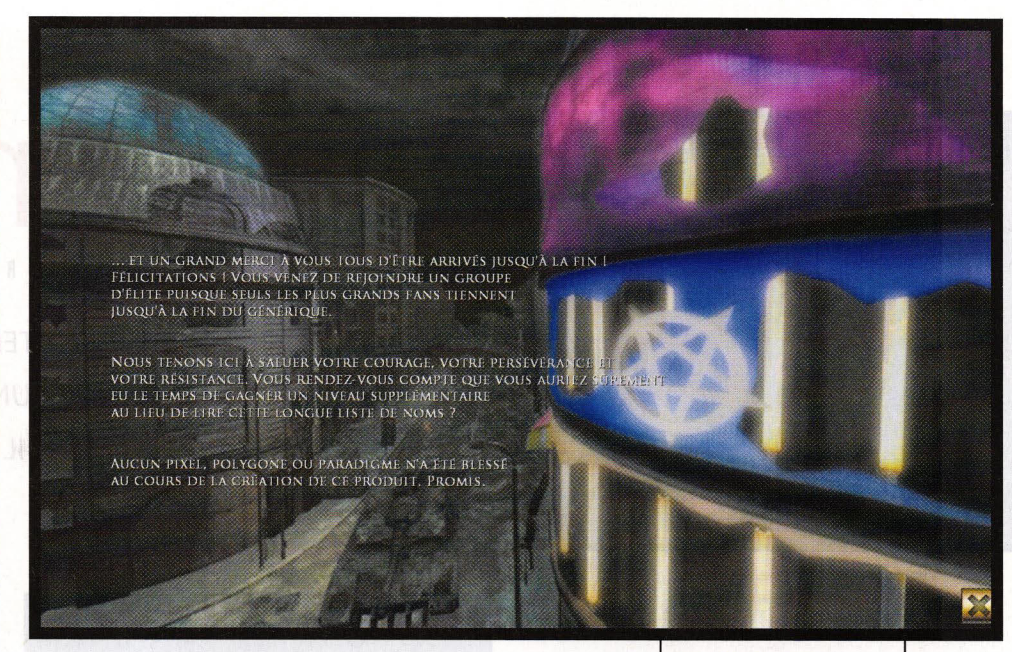
De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac

*Chaque numéro de Joystick est en vente au prix de 6,50€ (01/01/07). **Dans la limite des stocks disponibles. **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/12/07.** Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre.

❒ **Je souhaite être informé des propositions commerciales du groupe Future et de ses partenaires.** En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future.

Multijoueur payant (ou pas)

La polémique autour de l'abonnement mensuel suit son cours. Forcément, un hack'n slash payant, ça fait jaser dans les chaumières. Qu'en est-il vraiment ? Il faut savoir qu'Hellgate propose sa campagne solo et divers modes de difficulté à débloquer avec des personnages pouvant atteindre le niveau 50 maximum. Ce niveau est voué à être augmenté par la suite via des patchs ou extensions. Ensuite, pour ce qui est du multijoueur, vous pouvez jouer gratuitement sur le Net avec vos potes en profitant de tout ce que le jeu peut offrir à sa sortie. Néanmoins, un abonnement mensuel s'élevant à 9,99 euros permet d'accéder à du contenu supplémentaire : des nouveaux modes de jeu (PvP, Hardcore...). Seuls les abonnés pourront créer des guildes. Un système de housing sera de la partie. Tout comme de nouveaux objets. De quoi attirer les plus accros sans désavantager totalement les joueurs ne payant pas d'abonnement. À l'heure où ces lignes sont écrites, Flagship doit encore annoncer d'autres mesures concernant l'abonnement. Certes, ce n'est pas donné et on peut râler pour le principe : Grrrr... Voilà c'est fait. Mais que les choses soient claires, vous n'êtes pas obligé de payer un abonnement pour jouer en solo ou en multi. Vu le potentiel de Hellgate en multijoueur avec les différentes combos de compétences et entre personnages, nous reviendrons plus en détails sur le multi dès le mois prochain.



Les développeurs ne manquent pas d'humour comme vous pouvez le lire dans ce texte qui s'affiche à la fin du générique.

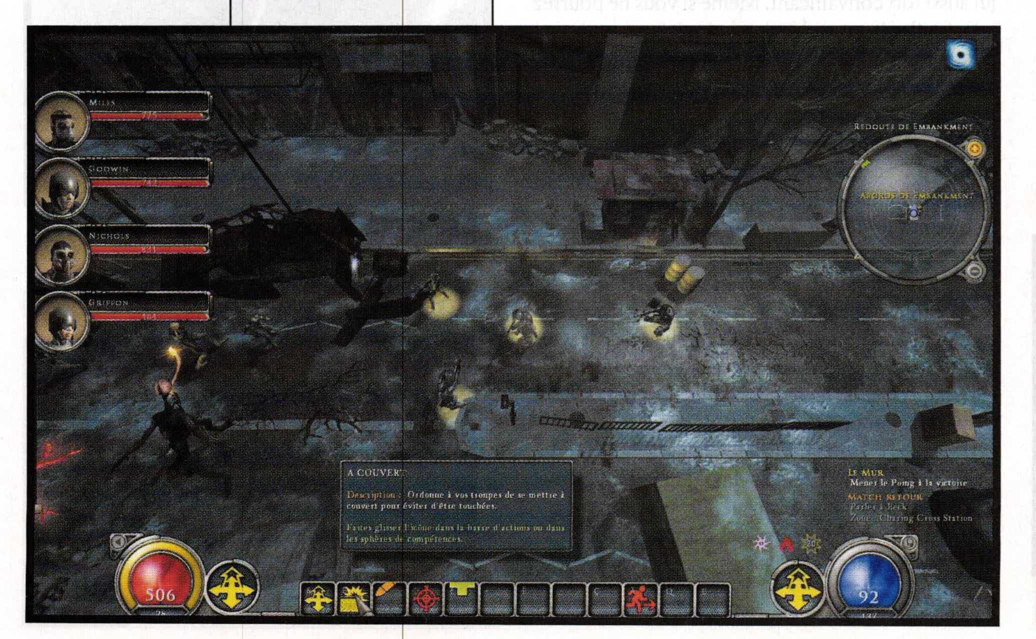
terminal permet de se téléporter d'une station à l'autre en quelques secondes. Une fois Hellgate lancé, pas de chichi, pas de blabla, vous êtes immédiatement plongé dans l'action.

On ne change pas un concept qui marche

Contrairement à ce qu'on pourrait croire, Hellgate est loin de proposer des combats dénués de tactique. Bien au contraire. Si les premiers niveaux se déroulent sans difficulté, vers le niveau 25, ça commence à se gâter sérieusement. Il faut utiliser les bons types d'armes (feu, physique, toxique...) selon ses cibles. Éviter de rester à porter de certaines créatures sous peine de tomber tout sec en deux coups, et attaquer les bons monstres qui apportent certains buffs aux autres. Le placement est donc très important, le choix des cibles également. Évidemment, tout ça reste relativement basique, mais ça donne la petite dose de réflexion suffisante pour rendre les affrontements attrayants. Notez également l'impossibilité de réattribuer ses points de compétences. Il faut donc faire un choix judicieux dans l'évolution de son personnage. Reste tout de même une ombre à ce tableau idyllique qu'est Hellgate : l'abonnement mensuel pour profiter pleinement du mode multijoueur (voir encadré). Cela risque d'en refroidir quelques-uns, mais ça n'empêche pas Hellgate de voler la vedette à Diablo II en devenant le hack'n slash incontournable du moment. En même temps, ça fait un peu sept ans qu'il est sorti notre bon vieux didi.

Cyd

Histoire de varier les plaisirs, certaines quêtes permettent de contrôler une tourelle ou une escouade de templiers en mode STR.



Un peu de technique

Explosions, pouvoirs magiques dans tous les sens, des dizaines de monstres vous tapant dessus... Mais pour éviter de voir ce genre de scène d'action se dérouler au ralenti, il faut opter pour 2 Go de Ram, une bonne grosse carte vidéo qui va bien avec 512 Mo de mémoire vidéo et au moins un 3 GHz en guise de processeur. En tout cas, si vous désirez jouer en mettant tous les détails au max évidemment.

En Deux Mots

CERTAINS TROUVERONT L'ACTION RÉPÉTITIVE ET LINÉAIRE. EN UN SENS, ILS N'ONT PAS TORT MAIS CE SONT DES DÉFAUTS INHÉRENTS AU GENRE. SI VOUS N'AIMIEZ PAS DIABLO, PASSEZ VOTRE CHEMIN. POUR LES AUTRES, C'EST DU BONHEUR EN BARRE. HELLGATE A TOUT POUR PLAIRE : DU MATOS À FOISON, DES CLASSES DE PERSONNAGES ATTACHANTES, DES COMBATS DYNAMIQUES ET UNE JOUABILITÉ ÉNORME. UNE VRAIE DROGUE !

- \+ Le gameplay
- \+ L'équipement
- \+ L'action
- \+ La rejouabilité
- − Pas bon pour vos heures de sommeil
- − Rend complètement addict

Note	
8	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
9	INTÉRÊT



Comme vous pouvez le voir, Docteur, l'aorte est plutôt encombrée.

Tarr Chronicles

RÉACTEUR À FROID

QUAND UN DÉVELOPPEUR RUSSE TENTE COURAGEUSEMENT DE RAVIVER LA FLAMME, ON LUI PRÉPARE UN ACCUEIL CHALEUREUX. SAUF QUE, EN L'OCCURRENCE, IL MÉRITERAIT PLUTÔT DES GLAÇONS.

Il y a quelques mois, on avait eu le plaisir de croiser un certain Spaceforce. C'est maintenant au tour d'Akella de confirmer l'intérêt du petit peuple pour la conquête spatiale, avec un shooter prônant cette fois-ci l'école du dirigisme et des missions ordonnées en chapitres. Ici, pas question de partir en impro et d'enchaîner les carrières les plus différentes : vous voici militaire ad vitam aeternam. L'avantage de ce genre de parti pris est qu'il devient fort difficile de se perdre. Et de fait, contrairement à un shooter plus ouvert, il ne vous arrivera que très rarement de tourner en rond. Le revers de la médaille, c'est qu'on obtient un titre bien moins riche qu'on pouvait l'espérer : oubliez le commerce, l'extraction de minerai, la piraterie, le mercenariat, ce n'est clairement pas prévu au programme.

L'odyssée du rail

Explorer le vide intersidéral sur un rail, le concept donne à lui seul envie de freiner des quatre fers. Quand en plus, on vous impose des dialogues aussi interminables qu'une discussion téléphonique avec Savonfou, alors là, on commence à reprogrammer son comportement pour passer en mode « mauvais poil ». La chose est d'autant plus frustrante que Tarr Chronicles possède d'indéniables atouts, à commencer par un système de réticule de visée classique mais bien pensé. L'idée de devoir choisir entre accélération et tirs à répétition est aussi bien vue, de même que la possibilité de passer en mode défense pour régénérer ses boucliers. Quant au système de personnalisation de votre vaisseau, il est lui aussi fort convaincant. Même si vous ne pourrez jamais piloter autre chose qu'un vaisseau d'interception (éclaireur, chasseur ou blindé), vous serez libre de choisir la coque, les réacteurs, le nombre et le type d'armes et j'en passe. Comme chaque item modifie l'apparence du vaisseau, on se retrouve avec un sacré bouquet de variantes. Voilà pour les points positifs. On pourrait aussi rajouter une mention spéciale à propos des graphismes. Matez un peu les quelques screens ci-contre, vous admettrez que ce n'est pas laid, à défaut d'être sublime. Manque de bol, certaines zones de jeu sont bien plus moches, mais j'ai préféré ne pas vous les montrer, de crainte de provoquer une embolie cérébrale chez un lecteur sensible. Resterait à parler de l'intérêt (douteux) des missions et des types d'armes utilisables, mais là, je sens bizarrement votre attention faiblir et votre désir de passer rapidement à la page suivante. Ne vous faites pas prier, ce numéro 200 comporte des softs bien plus musclés, je ne vais pas vous retenir.

Tuttle



Ce n'est pas le faucon millenium, mais on s'en rapproche.



Un peu de technique

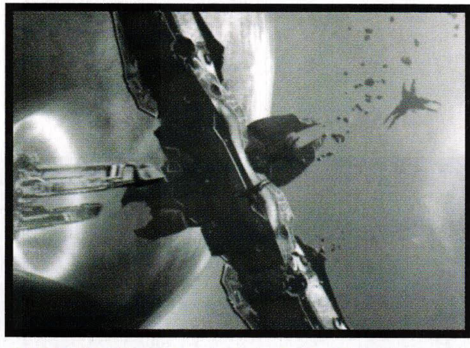
À une époque, les simulateurs spatiaux faisaient partie des softs les plus gourmands en termes de config. Bonne ou mauvaise nouvelle, la réalité a depuis bien changé et Tarr Chronicles, en bon représentant du genre, tournera sans problème sur votre machine, à condition que vous ayez une carte de 256 Mo ou plus.



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM **CPU 2,6 GHz, 1 Go de RAM, carte vidéo 128 Mo**
ÉDITEUR **AKELLA**
DÉVELOPPEUR **QUAZAR STUDIOS/RUSSIE**
TEXTE ET VOIX **EN FRANÇAIS**





Les scènes cinématiques, en noir et blanc, sont de toute beauté.

En Deux Mots

NON, TARR CHRONICLES N'EST PAS LE SOLEIL FLAMBOYANT QUE L'ON RÊVAIT. TOUT AU PLUS, IL S'AGIT D'UNE PETITE NAINE RUSSE AU TEINT PÂLOT ET CE N'EST CERTAINEMENT PAS GRÂCE À ELLE QUE NAÎTRA UN NOUVEL ESPOIR POUR LE GENRE.

- + Le système de combat
- − Missions répétitives
- − Dialogues insupportables
- − Impossible de sauvegarder pendant les missions

6 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
5 INTÉRÊT



Les paysans bossent dans des rizières, les troupes s'entraînent à l'épée, la brume flotte sur le village, quelle ambiance...

Age of Empires 3

PROGRAMME FAMILIAL

The Asian Dynasties







CONFIG MINIMUM CPU 1.4 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Microsoft Games
DÉVELOPPEUR Big Huge Games/États-Unis
TEXTE ET VOIX en français

Pour ceux à qui ça dit rien, Big Huge Games c'est Rise of Nations ou plus récemment le très bon Rise of Legends, deux titres d'ailleurs signés chez Microsoft. De quoi rassurer le géant américain mais également les fans, soucieux de ne pas voir leur série tomber en désuétude. Et autant dire tout de suite que le nouvel arrivant n'a pris aucun risque. Pas osé ? Pas pu ? À l'arrivée, The Asian Dynasties est une extension classique et divertissante. J'avoue que ça fait pas vraiment envie dit comme ça mais au moins, on n'est pas déçu par la marchandise.

Ohayô, Ni Hao, Namaste

Pour séduire ses adeptes, la série se tourne aujourd'hui vers l'Asie et son atmosphère si particulière. C'est cliché et pas réaliste pour un sou mais rien à dire, le design des unités et l'architecture des bâtiments en jettent. Trois nouvelles factions sont au menu : les Japonais, qui semblent bien déséquilibrés, avec des baraques qui filent des ressources, des cartes réutilisables deux fois, des samouraïs de compet' et surtout le Daymio, une unité fumax qui bonifie ses compatriotes et qui fait office de centre de production militaire. Je parie un doigt de Tuttle, ou plutôt un de ceux de Cyd car ils sont plus gros, que cette unité ne passera pas l'hiver en l'état. On trouve ensuite les Chinois, plutôt défensifs, avec des moines en guise de vigies et des bâtiments servant de refuges aux villageois martyrisés, comme dans un bon vieil Age of Kings. Reste enfin l'Inde, avec des paysans qui ne coûtent que du bois et des cohortes d'éléphants survitaminés. À défaut d'être déconcertantes, les trois factions sont bien différentes, c'est un minimum.

QUAND UNE LICENCE RECONNUE CHANGE BRUSQUEMENT DE DÉVELOPPEUR, ON PEUT LÉGITIMEMENT NOURRIR QUELQUES DOUTES SUR LA SUITE. EH BIEN, JE VOUS RASSURE, LE « AGE » NOUVEAU EST AUSSI BON QUE L'ANCIEN. ALLEZ ZOU, DIRECTION L'ASIE !

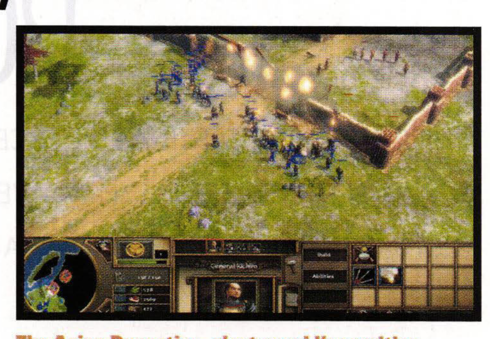
Éléments anciens

Au niveau des mécanismes de jeu, TAD renferme quelques idées intéressantes. Pour preuve cette nouvelle forme d'accession à un âge supérieur, qui s'opère en construisant une merveille. Celle-ci octroie d'ailleurs de précieux bonus, comme un cessez-le-feu temporaire ou un don pour booster momentanément toutes vos unités. Un petit côté magique à la Age of Mythology pour dynamiser encore un peu plus les parties. TAD offre enfin sa ration annuelle de mercenaires, de natifs, de cartes et de missions solo, dans une campagne composée de trois volets de cinq missions chacun. C'est pas l'éclate totale mais à l'image du reste, ça passe tout seul.

Sundin



La merveille est la grande nouveauté de The Asian Dynasties. Au nombre de cinq par nouvelle faction, chacune bonifie un domaine bien particulier.



The Asian Dynasties, c'est aussi l'apparition d'étranges capacités magiques. Certaines unités peuvent s'enfuir dans un écran de fumée pour réapparaitre au cœur de votre base.



Un peu de technique

De ce côté-là, pas grand-chose à dire puisque rien n'a changé ou presque depuis l'opus de base. Big Huge Games a quand même passé un petit coup de polish et a rajouté des effets de bloom et des maps embrumées. Seul point noir : les cinématiques bien moisies.

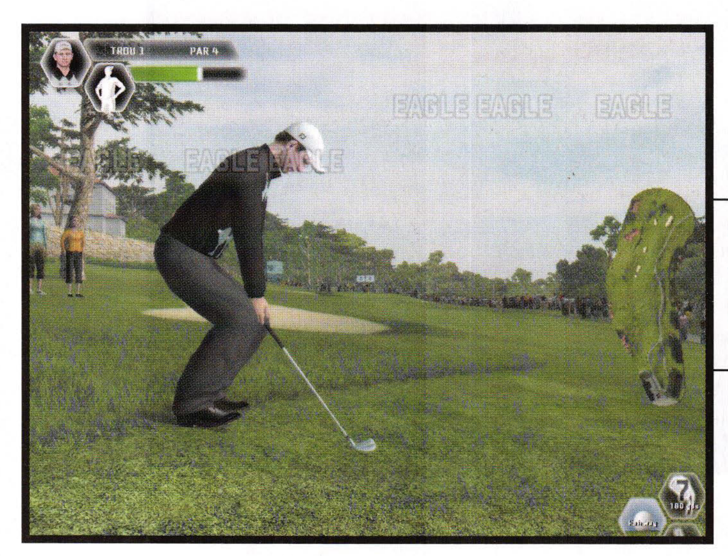
En Deux Mots

The Asian Dynasties est une extension plus qu'honnête. Trois factions, quelques idées sympatoches, pas mal de contenu et une atmosphère séduisante, il n'en fallait pas autant pour replonger quelques mois de plus.

- \+ Quel confort !
- \+ L'atmosphère
- \+ De bonnes idées
- − Moteur vieillot

Note	
TECHNIQUE	6
ARTISTIQUE	8
INTÉRÊT	7





Contrairement aux environnements graphiques qui sont somptueux, les incrustations font un peu cheap.



Ah il est content, Tiger!

Tiger Woods PGA Tour 08

MISE À JOUR

HIER SOIR, MME FASKIL A EU L'EXCELLENTE IDÉE DE M'INVITER AU RESTO. UN TRUC PLUTÔT SYMPA, AVEC DE LA BONNE BIDOCHE SAIGNANTE COMME JE L'AIME. AH ET SINON, EA A SORTI UN NOUVEAU TIGER WOODS.

Un peu de technique

La config mini est particulièrement fantaisiste et je me demande si le mec dont c'est le boulot sait vraiment de quoi il parle. Comptez sur un truc un peu plus costaud pour jouer dans de bonnes conditions.


TOUT PUBLIC

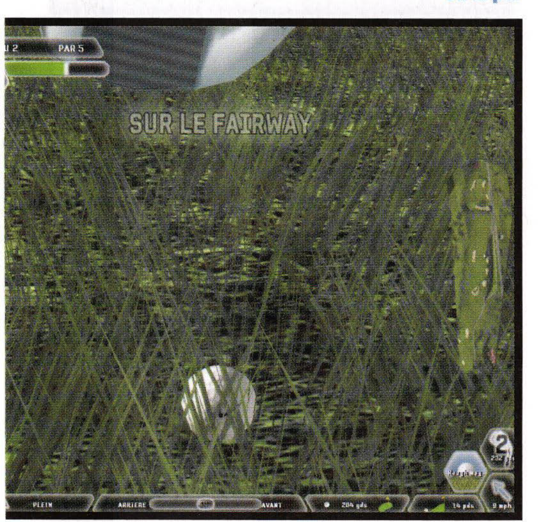

4 INTERNET


LOCAL 8 IP/IPX

CONFIG MINIMUM CPU 1,6 GHz, 256 Mo DE RAM, CARTE VIDÉO 32 Mo
ÉDITEUR EA SPORTS
DÉVELOPPEUR EA SPORTS/ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Youpi! Un nouveau Tiger Woods! Oh ben ça alors, pour une bonne surprise, c'est une bonne surprise! Ça se sent que je me force, là? Oui, bon, je sais, mon enthousiasme manque de sincérité. Mais bon, à ma décharge, c'est un peu chaque année pareil avec nos amis d'Electronic Arts: on prend les mêmes et on recommence. Et à chaque fois, c'est la galère pour rédiger le test qui va bien. D'habitude, je me cantonne à lister les petits ou gros changements de la nouvelle édition, en expliquant que si vous n'aviez pas accroché aux précédents opus, il y a peu de chance pour que celui-ci vous fasse les yeux doux. Et vous savez quoi? Ben, ça va être pareil cette fois-ci. En fait, il faudrait qu'on invente un modèle de « test » pour les jeux EA, histoire d'expédier le processus, plutôt que de faire semblant chaque année de tenir dans les mains un véritable nouveau jeu.

Oh la p...



PGA 07 +1

Mais cessons de râler, Tiger Woods a toujours été « la » référence des jeux de golf sur PC et cet état de fait est à ranger du côté des choses qui ne changent pas. EA maîtrise son sujet, même si les quelques ajouts de ce nouvel opus ne sont pas tous indiscutables. Notamment l'introduction d'une « jauge de confiance » me semble être une fausse bonne idée. Désormais, si vous ratez votre but, votre maîtrise de soi en prend un coup et vous avez toutes les chances de voir votre baballe finir sa course dans un bunker. Bon, je schématise, mais vous saisissez l'idée. Personnellement, je trouve ça parfaitement idiot, parce que ça n'ajoute rien d'intéressant en termes de gameplay et ça complique inutilement votre tâche. Comme le dit très justement Yavin: « Plus on perd, plus on perd ». Et le seul moyen de contrecarrer cela est d'effectuer plusieurs tours de « practice » sur les différents parcours. Artificiel et inutile. Sinon, pour le reste, bah ça reste du Tiger Woods pur jus, avec ses tournois, son mode carrière et ses « hole-in-one » (enfin, je parle pour moi là). Petit bémol aussi pour les commentaires, particulièrement irritants.
Comme je le disais en début d'article, si vous n'avez pas aimé PGA Tour 07, il y a peu de chance pour que celui vous fasse virer votre cuti. Et dans le cas contraire, vous l'avez déjà probablement acheté. Parfois, je me demande à quoi je sers.

Faskil

En Deux Mots

COMME CHAQUE ANNÉE, LE VALEUREUX TIGRE BOIS S'INVITE SUR NOS PC POUR NOUS PROUVER QU'IL EST TOUJOURS LE MEILLEUR DU MARCHÉ. ET À QUELQUES EXCEPTIONS PRÈS, ON PEUT CONSIDÉRER QUE LE TITRE LUI REVIENT DE PLEIN DROIT. À RÉSERVER AUX FANS, CEPENDANT.

+ Toujours le meilleur jeu de golf sur PC
+ Un peu de « plus mieux mieux » par rapport à l'édition 2007
- La jauge de confiance
- Les commentaires

7 TECHNIQUE
8 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT



TOUT PUBLIC · INTERNET 2

CONFIG MINIMUM CPU 1.4 GHz, 512 Mo de RAM, carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Konami
DÉVELOPPEUR Konami/Japon
TEXTE ET VOIX en français



PES 2008

G O A A A A A A A A A A A A A A A A A A A A A A A A A A A A A A A A L !

APRÈS AVOIR MANQUÉ L'OPPORTUNITÉ DE PORTER LE PES 6 VERSION XBOX 360 SUR NOS PC, KONAMI SE RATTRAPE CETTE ANNÉE. PROBLÈME : IL Y A PEUT-ÊTRE UNE ÉVOLUTION GRAPHIQUE, MAIS LE GAMEPLAY N'A PAS EU DROIT AU MÊME TRAITEMENT.

La nouvelle génération de consoles, c'est-à-dire la PS3 et la Xbox 360, c'est merveilleux. Quand les développeurs commencent à bosser dessus et qu'ils se décident à adapter leurs bébés sur nos bécanes, on sait que nos configurations toutes neuves auront, normalement, de quoi bouffer. Réjouissez-vous donc, amis footeux armés d'une bonne machine : avec PES 2008, vous allez enfin connaître la joie d'un nouveau moteur. Et après quatre saisons sur le même, qu'il est rafraîchissant de retrouver des stars du ballon rond aussi bien modélisées avec des mimiques tout à fait naturelles lorsqu'on les observe en gros plan. En revanche, avec cette même vue, le rendu fait quand même un peu plastoc. Et le public reste dans une 2D minable monochrome. Bon, rien de grave, l'important, on le sait, c'est le gameplay.

Muscle ton jeu, Robert

La première impression, c'est qu'au-delà des graphismes, on croit avoir affaire au même jeu que l'an passé. Bien sûr, il y a eu quelques ajustements : des animations mieux décomposées, des collisions un petit peu moins aléatoires, des coups francs qu'on peut jouer rapidement sans interruption, la possibilité de simuler une faute, des murs qu'on peut aménager, le choix des joueurs qui monteront sur corner… Mais le feeling général se révèle assez familier. À savoir qu'on a entre les mains un titre qui fait la part belle à l'attaque et demande que l'on apprenne à défendre pendant de longues heures avant d'arrêter l'hémorragie de buts, due principalement à une priorité agaçante donnée aux attaquants sur les défenseurs (dans les courses et la protection de balle notamment). Tout ceci ajouté à une vitesse générale un brin accélérée, chose que l'on perçoit nettement sur les contrôles et dribbles, on se dit que ce cru 2008 a été pensé pour que les noobs de tout poil puissent s'éclater rapidement. Au détriment du réalisme, je vous l'accorde. Reste néanmoins un volet plaisant à jouer, surtout à plusieurs, et qui aurait mérité une refonte au niveau des modes de jeu qu'on commence à connaître par cœur. Sauf le réseau, qui bouge toujours un peu chaque année. Mais on en causera plus tard, les serveurs n'étant jamais prêts avant le jour de la sortie.

Plume



Simuler c'est moche, mais ça fait partie du football. Et désormais de PES.



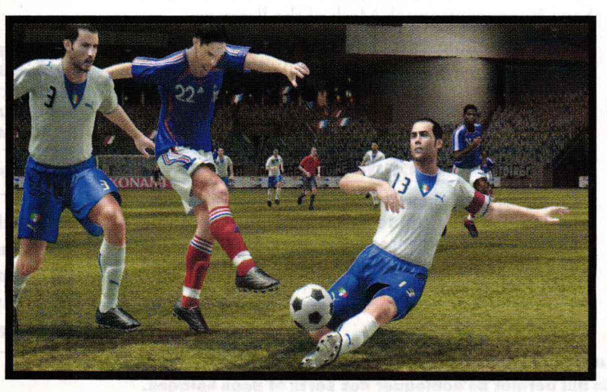
Thierry Henry n'est plus sur la jaquette. Pourtant, on peut jouer les coups francs comme lui, rapidement et en fourbe.



Il n'aura suffi que d'une photo pour créer un Styx plus vrai que nature. Ça marche aussi avec une webcam (NdStyx : WTF ?).

Un peu de technique

Il est clair que même si on peut ne pas adhérer complètement au rendu du jeu, il est un malgré tout un chouïa plus chatoyant que son prédécesseur. Et par conséquent, pour en profiter comme il faut, un bon processeur, 1 Go de Ram et une carte vidéo de 256 Mo devraient suffire.



En Deux Mots

ON REGRETTE QU'IL N'Y AIT PAS PLUS DE NOUVEAUTÉS ET QUE LES JOUEURS SEMBLENT SOUS EPO. SINON, CETTE ÉDITION FAIT SON BOULOT. DU FOOT VIRTUEL EFFICACE, DIVERTISSANT, QUI VA NOUS OCCUPER UNE ANNÉE.

- \+ Un jeu de foot agréable
- \+ Finie l'ancienne génération
- − Un peu trop péchu
- − Aucune grosse évolution

6 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
8 INTÉRÊT



PRÉPAREZ VOTRE STRING EN CUIR CLOUTÉ, AFFÛTEZ VOTRE COUTEAU À SAUCISSON ET RANGEZ TOUT VOTRE BARDA POUR UNE NOUVELLE AVENTURE DANS LES TERRES DE DONJONS ET DRAGONS GRÂCE À CETTE PREMIÈRE EXTENSION POUR NEVERWINTER NIGHTS 2.



Voici une belle brochette de losers : un ange, une mage et son pet agaçant, un ours qui parle, le tout mené par un nain paladin.

Neverwinter Nights 2

MANGEUR D'ÂMES

Mask of the Betrayer

Entre l'annonce de son existence et sa sortie en magasin, ce premier add-on pour Neverwinter Nights 2 est resté très discret. On se demande pourquoi Atari n'a jamais communiqué sur cette extension. La peur de dévoiler un mauvais produit ? Difficile à croire. Même s'il ne révolutionne rien, Mask of the Betrayer est loin d'être mauvais. Ici, le scénario vous place dans un lieu totalement inconnu et très loin de vos petites virées de Padhivers. Même s'il est obligatoire de posséder NWN 2 pour installer l'add-on, il n'est pas nécessaire d'avoir joué à la campagne d'origine pour profiter de celle de Mask of the Betrayer. Le niveau minimum recommandé est 18. Si vous n'avez pas d'avatar aussi évolué, ce n'est pas un souci. Le personnage fraîchement créé se retrouve directement au niveau adéquat. À vous de répartir ses dons et sorts à votre guise avant de commencer l'aventure. Je vous épargne le descriptif des premières minutes de jeu plaçant votre héros dans un réveil plutôt difficile. Ne cherchez pas, il ne s'est pas déboîté la tronche à coup de bière naine. C'est plutôt la migraine façon « je ne suis pas tout seul dans ma tête ». D'ailleurs l'être qui partage votre corps prendra rapidement beaucoup de place dans le scénario pour en devenir l'élément-clé.

Pause déjeuner

Ne pensez pas pouvoir mener votre enquête tranquillement sur l'entité qui vous possède puisqu'une faim terrible vient titiller le héros de manière croissante jusqu'à ne plus la contrôler. Malheureusement, aucun aliment ne peut rassasier cette faim. Seules les âmes sont au goût de cet « être » qui vous habite.





Ce nouveau système, lié à l'histoire, apporte un plus non négligeable à l'aventure en obligeant le joueur à gérer une barre d'énergie spirituelle. Plus elle diminue, plus le héros subit des malus allant jusqu'à la mort. Évidemment, la nouvelle campagne est l'attrait principal de cette extension et devrait vous satisfaire pendant un moment. Pour le reste, on nous sert de nouvelles races et classes, de nouveaux dons et sorts ainsi qu'une optimisation du moteur graphique. Ce qui n'est pas un luxe. Avec quelques effets de lumière supplémentaires, ça redonne une meilleure ambiance aux environnements. On note également l'amélioration de l'artisanat via l'enchantement avec différentes pierres et recettes permettant de créer, sans atelier, des armes et armures plutôt sympathiques au niveau statistiques. Sans être exceptionnel, Mask of the Betrayer devrait donc amuser tous ceux qui ont pris plaisir à se lancer dans la campagne de NWN 2.

Cyd

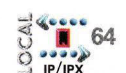
Un peu de technique

L'optimisation apportée par cette extension se sent. Le jeu est plus fluide et un poil plus agréable au niveau des ambiances lumineuses. Un CPU 3 GHz et 2 Go de Ram sont quand même recommandés pour évoluer en toute quiétude.

Le niveau maximum est maintenant capé à 30. Ce qui permet de débloquer des sorts et dons épiques.







CONFIG MINIMUM CPU 2,4 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Atari
DÉVELOPPEUR Obsidian Entertainment/ États-Unis
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



Des portails des ombres permettent de passer d'un plan à l'autre.

En Deux Mots

Rien d'extraordinaire au menu, Mask of the Betrayer s'avère être une extension relativement classique dont le scénario est tout de même suffisant pour nous pousser jusqu'au générique de fin.

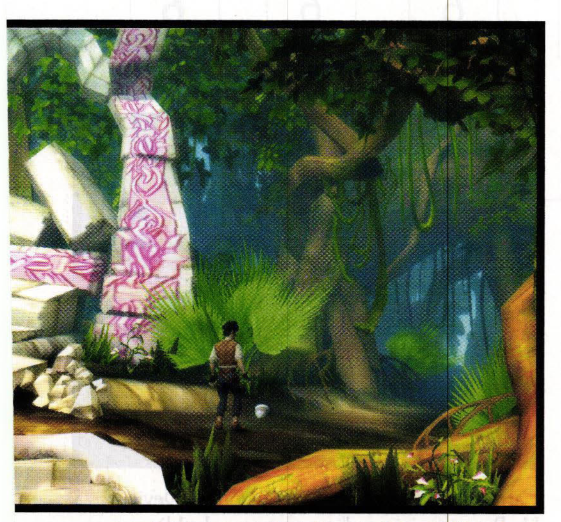
- \+ Nouvelle campagne attrayante
- \+ Moteur graphique optimisé
- \+ Système d'énergie spirituelle
- − Ça reste classique
- − Encore quelques petits bugs gênants



![O] TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR 10Tacle Studios
DÉVELOPPEUR Deck13/Allemagne
TEXTE en français **ET VOIX** en anglais

APRÈS DEUX ÉPISODES D'ANKH QUI NOUS AVAIENT PLUTÔT FAIT MARRER, ON ATTENDAIT CE NOUVEAU TITRE DE DECK13 AVEC IMPATIENCE. ENFIN, NON, N'EXAGÉRONS RIEN : AVEC CURIOSITÉ, ON VA DIRE. BREF, ON L'ATTENDAIT QUOI.


Ah, je vous avais prévenu : c'est TRÈS coloré.


Des dialogues à choix multiples classiques et qui manquent de piment.

Jack Keane is bringing sexy back !



Jack Keane

MONKEY ISLAND DU PAUVRE

Quand on parle de jeu d'aventure en point and click avec des pirates idiots, des gros bateaux et une pincée d'humour absurde, on pense inévitablement à Monkey Island, la série légendaire popularisée par LucasArts et disparue des radars depuis 2000. Il faut croire que les Allemands de Deck13, forts du succès d'Ankh, ont voulu combler cette absence en nous proposant les aventures de Jack Keane, flibustier un peu gauche, chargé par la Reine d'Angleterre de convoyer un espion sur une île mystérieuse pour déjouer les plans machiavéliques d'un bad guy répondant au nom de Docteur T. Comme quoi, ce ne sont pas toujours aux plus compétents qu'on file les missions les plus délicates. J'ai encore de l'espoir. Mais revenons au jeu… Malgré l'utilisation d'un moteur 3D parfois un peu poussif, Jack Keane bénéficie d'une réalisation plutôt honnête. On peste par endroits sur des petits soucis de gestion des collisions, mais rien de grave. Cartoonesques à souhait, les graphismes jouent eux aussi la carte LucasArts. Résultat : c'est plutôt joli, coloré, même si une fois encore l'overdose de « bloom » est à déplorer. Mais je pinaille…



Monkeane Island

Le vrai souci de Jack Keane tient plutôt à son manque criant d'originalité. L'intrigue est assez bateau (oh oh oh), les dialogues sont sympathiques mais sans atteindre le piquant d'une diatribe de Guybrush Threepwood, et certaines énigmes respirent le non-sens et la difficulté gratuite. Pas de quoi fouetter un perroquet, mais on en attendait un peu plus de nos amis de Deck13, plutôt inspirés avec leur précédente série. Alors, certes, on aura aussi l'occasion d'incarner d'autres personnages durant le cours de l'histoire, mais rien de véritablement novateur ici non plus. Au final, ce Jack Keane laisse un arrière-goût de « peut mieux faire ». De quoi néanmoins passer une petite vingtaine d'heures agréables pour ceux qui ne sont pas trop regardants sur la trame ou la qualité des dialogues. Mais pour ceux qui y voyaient une possible relève de L'île aux Singes, il faudra encore attendre un petit peu.

Faskil



Un peu de technique

Comme je vous le disais dans le cœur de l'article, le moteur 3D est parfois un peu poussif sans qu'on sache vraiment pourquoi. Du coup, visez un poil plus large que la config mini si vous voulez éviter les ralentissements qui gavent.

En Deux Mots

Sous ses airs de Monkey Island, Jack Keane est en fait un point and click tout ce qu'il y a de plus classique. Parfois drôle, mais pas assez pour vous déboîter les côtes, il conviendra parfaitement à un public plus jeune ou aux aficionados du genre.

+ Un point and click tout à fait honnête
+ Sympa…
- …mais pas à se tordre de rire non plus
- Des énigmes parfois un peu pénibles

6 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT



Heroes of Might & Magic Tribes of the East

Ô Ô Ô M M M

CONFIG MINIMUM CPU 2.8 GHZ, 1024 MO DE RAM, CARTE VIDÉO 256 MO
ÉDITEUR UBISOFT DÉVELOPPEUR NIVAL INC/RUSSIE TEXTE & VOIX EN FRANÇAIS

UN AN APRÈS LE MARTEAU DU DESTIN, CE SONT LES TRIBUS DE L'EST QUI DÉFERLENT SUR NOS CLAVIERS. DE L'EST DE QUOI D'AILLEURS ?



Forcément à s'habiller en rouge et jaune ça énerve les animaux...

La seconde extension pour Heroes of Might & Magic V pointe déjà le bout de son nez. Habituellement, les add-ons (ou disques additionnels pour ceux qui sont en hypokhâgne) se contentent de rallonger artificiellement la durée de vie du jeu de base sans trop apporter de contenu novateur, ce n'est pas tout à fait le cas ici.
Voici un moteur de jeu solide, reconnu et efficace, celui de Heroes. En cinq jeux, les développeurs ont eu le temps de faire le tour de leur gameplay : vue stratégique pour le déplacement des héros et vue tactique pour les combats. Cette fois-ci, la nouveauté ne s'encombre pas de magie ou de cachette : elle fonce droit devant, c'est de la puissance pure !

Orque, mon ami

Pour la première fois depuis le début de la saga HOMM, il est possible de jouer les méchants orques et leurs copains gobelins, les cyclopes et autres pao kais (vus dans Dark Messiah of Might & Magic). Quel plaisir de voir son héros orque préféré chevaucher un buffle (huhu) avec un drapeau dans le dos grand comme un drap de bain… Le système de combats n'a pas



changé : on positionne ses troupes de part et d'autre de l'écran et on évolue au tour par tour. Les orques adorent se battre : ils possèdent un statut de rage sanguinaire qui augmente la puissance d'attaque. Les laisser inactifs baisse le niveau de cette rage, il faut donc bourriner un peu, ça détend.
La campagne fournie permet de tirer pleinement partie de nos copains derniers-nés qui combattent les Inferno : nouveaux sorts et objets, une deuxième capacité spéciale pour les créatures, nous sommes gâtés. Et un bonheur n'arrivant jamais seul, cet add-on est stand-alone, autosuffisant quoi ! Ils sont bien les p'tits gars de chez Nival !

ffak

+ Stand-alone + C'est Homm − À quand un mmohrpg ?

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
6	6	6

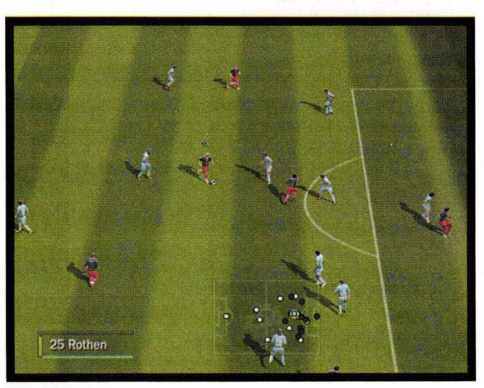
FIFA 08

F O O T   L O S E

CONFIG MINIMUM CPU 1.3 GHZ, 256 MO DE RAM, CARTE VIDÉO 64 MO
ÉDITEUR EA SPORTS
DÉVELOPPEUR ELECTRONIC ARTS/CANADA
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

QUI DIT NOUVELLE SAISON DIT FORCÉMENT NOUVELLE VERSION. RESTE QUE LA 08 A UN SACRÉ GOÛT DE 07 ET DEMI.

Devenir un pro, je veux bien. Mais c'est quand même plus beau sur ma 360.



Les éditeurs prennent parfois des décisions difficilement compréhensibles. Sur consoles nouvelle génération, FIFA 08 a sacrément remonté la pente. Les possesseurs de PS3 et de Xbox 360 ont affaire à une vraie simulation au gameplay agréable et inventif, au contenu croustillant et enrobé d'un rendu visuel de grande classe. Malgré ça, sur PC, on se coltine une fois de plus une version frangine de la PS2. EA Sports préfère qu'un maximum de bécanes puissent faire tourner son jeu de foot plutôt que de proposer un soft un poil plus gourmand en ressources…
Et forcément, quand ce FIFA marche sur les traces de l'édition 07, on ne risque pas de se lever pour faire la ola ! Le moteur, qu'on commence à bien connaître, affiche toujours des joueurs aux textures disgracieuses et aux animations hachées, et la physique de balle n'a toujours rien de bien réaliste. Dans l'absolu, les parties manquent de rythme, malgré un public super encourageant, et le gameplay encore trop arcade n'inspire par vraiment la sympathie. Pour se consoler, on peut parler de la base de données bien complète et des modes de jeu à la pelle, dont les ligues interactives, découvertes l'an passé, et un mode



Carrière toujours prenant. Ou encore du Deviens Un Pro, qui propose d'incarner un seul athlète sur le terrain. Ah bah non, avec ce mode-là, on ne se console pas du tout. Ce qui le rend si intéressant sur les nouvelles consoles, c'est sa caméra dynamique placée juste derrière le joueur. Sur PC, on n'a droit qu'aux vues par défaut… Bref, l'ensemble demeure d'un niveau trop moyen et il sera plus raisonnable d'attendre qu'EA se décide enfin à passer à l'étape supérieure. Espérons-le, l'année prochaine.

Plume

+ Tout plein de modes + Ambiance du tonnerre − Gameplay et réalisation bancals − On voulait une version new gen…

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
4	5	5



Qu'on ne me fasse pas dire ce que je n'ai pas dit : graphiquement, Opposing Fronts se situe dans les tout meilleurs STR.

Company of Heroes

FIN DE SÉRIE

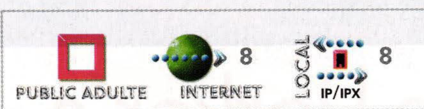
Opposing Fronts

Peut-on être déçu par une référence ? À vrai dire, je ne m'étais jamais posé la question. Car l'idée peut paraître absurde, comme ça. Quand je dis référence, je parle d'une vraie référence, pas d'une référence « faute de mieux ». Car nul doute que Company of Heroes, et maintenant, son extension, sont des références dans leur genre. Dans cinq ans, je crois qu'on en parlera encore, même plus que jamais, comme des incontournables. Malgré tout, Opposing Fronts m'a déçu. Oui, j'ai eu l'impression d'avoir entre mes mains un jeu has-been. Le meilleur has-been que j'aie jamais eu entre les mains oui, mais un has-been quand même. C'est assez bizarre. Le plaisir de jeu est bien là, la mise en scène est toujours somptueuse, le contenu est du genre copieux, mais j'ai l'impression de revenir en 2006.

Retour vers le futur

Attention, qu'on soit bien d'accord : j'ai franchement pris du plaisir sur OF. D'abord sur la bêta multi où j'ai pu goûter une première fois aux troupes de la Seconde Armée britannique et à celles de la Panzer Elite allemande. Deux factions diamétralement opposées. La première défend, la seconde attaque. La première se plante dans le sol et ne bouge plus, la seconde accumule les kilomètres et dévale les chemins minés avec sa pléthore de véhicules.

IL Y A UN AN, STRATÈGES ET TACTICIENS S'ÉTAIENT (RÉ)UNIS AUTOUR DE COMPANY OF HEROES. CHACUN AVEC SES ARGUMENTS, CHACUN AVEC SON POINT DE VUE, MAIS TOUS CONSCIENTS DE L'IMMENSE QUALITÉ DU PRODUIT. AUJOURD'HUI, LE SECOND VOLET DÉBARQUE, ET LES ATTENTES SONT GRANDES...



CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR THQ
DÉVELOPPEUR Relic Entertainment/Canada
TEXTE ET VOIX en français

Hormis l'équilibrage que nous ne pouvons juger, les quatre factions sont sous le signe de la différence. Avec le souci, importantissime, de toujours proposer un affrontement dynamique. OF est dans le vrai. J'ai également pris du plaisir en solo, sur la version finale, où j'ai pu participer à la Libération de Caen aux côtés des Alliés, puis défaire l'Opération Market Garden contre ces mêmes Alliés, cette fois en y incarnant la Panzer Elite. Deux épopées éprouvantes mises en scène façon film catastrophe made in Hollywood. Malgré une progression linéaire et des objectifs parfois redondants, ces deux campagnes sont parfaitement menées, avec des passages plus calmes et d'autres totalement frénétiques. Impressionnant, mais on s'y attendait un peu. Reste le côté graphique, qui, malgré le petit lifting de circonstance, ne vole plus aussi haut que celui d'un World in Conflict.
Un élément qui a sans doute contribué à atténuer mon plaisir de jeu. Et j'en vois bien un autre tiens : le gameplay, hérité de Dawn of War, qui commence sans doute à s'essouffler lui aussi. Tant pis, je le mets de côté. J'y reviendrais dans quelques années, en le considérant comme une référence intemporelle plutôt qu'une référence sortie un an trop tard.

Sundin



Le petit briefing d'avant mission, un vrai régal.

Un peu de technique

Si vous arrivez à faire tourner Company of Heroes, vous ne devriez pas avoir de mal avec celui-ci. Cependant, il est quand même assez gourmand, et si vous voulez profiter des effets 2007 de Opposing Fronts, munissez-vous d'une belle bête.



La météo sera un élément supplémentaire à prendre en compte au moment de votre planification tactique. Les gradés n'aiment pas se mouiller parait-il...

En Deux Mots

Opposing Fronts est une extension brillante qui pourrait, paradoxalement, décevoir. Le jeu est toujours aussi bon, mais l'effet de surprise ne joue plus. Peu importe, il faut l'avoir, c'est un risque à prendre sans hésiter.

- \+ Dynamique
- \+ Contenu copieux
- \+ Mise en scène géniale
- − Concept qui s'essouffle ?

7	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT



AUSSI DÉLICAT QU'UNE HOSTIE FOURRÉE AU SANG DE VIERGE FERMENTÉ, JERICHO RÉVEILLE LES PAPILLES ET NOIRCIT L'ÂME DE CEUX QUI Y JOUENT. UN RÉGAL IMPIE À SAVOURER ENTRE DEUX SÉANCES SM.

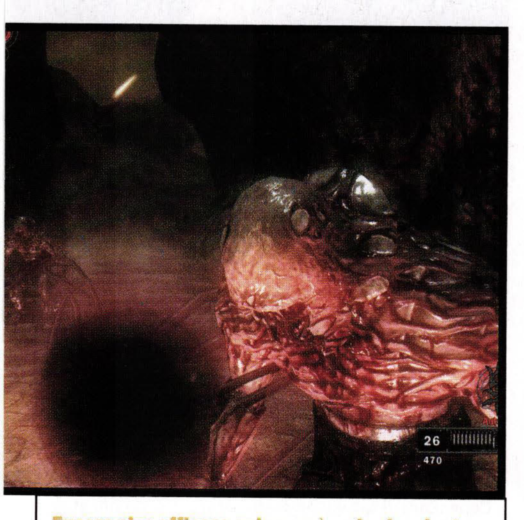






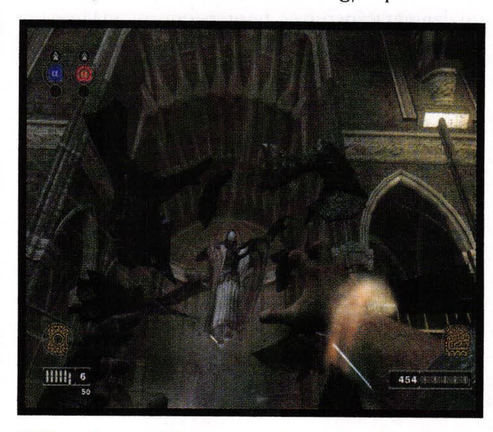
Clive Barker's Jericho

FIÈVRE BUBONIQUE



Encore plus efficace qu'une grève de cheminot, le sort de sang permet de paralyser n'importe quel quidam.

Bon, je vous vois venir : y'a marqué FPS sur le panneau d'entrée et ce que vous voulez savoir, c'est si le frag est bon. Eh bien, je vais vous dire : chaque chose en son temps. Un peu de patience que diable, le maître-mot dans Jericho, c'est AMBIANCE. On va donc prendre le temps de bien s'imprégner et de plonger lentement dans le bain de fange, histoire de toucher du doigt le cœur fraîchement arraché de ce shooter bourrin et sanglant. Que croisons-nous ? Il y a d'abord ces lacs de sang noir, épais, agités de gros bouillons. Un rayon de lumière vient éclairer la scène, révélant la silhouette exquise d'une bombe à pus bipède. Le coin pue la charogne, l'urine et la rouille. L'air est vicié, les murs barbouillés de sang, impossible



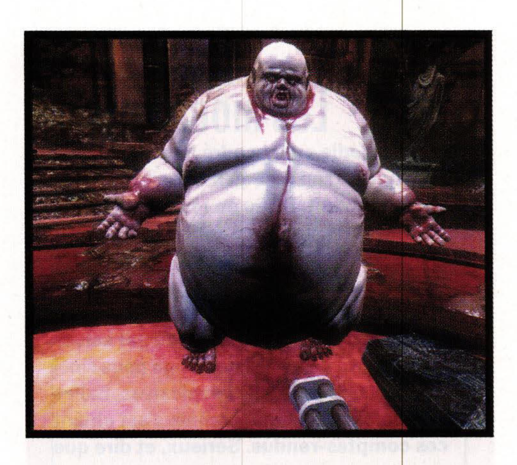
Utiliser des cornflakes comme bouclier, c'est d'une lâcheté franchement !



PUBLIC AVERTI

CONFIG MINIMUM CPU CORE 2 DUO, 640 MO DE RAM, CARTE VIDÉO 320 MO
ÉDITEUR CODEMASTERS
DÉVELOPPEUR MERCURY STEAM/ESPAGNE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

de poser un pied devant l'autre sans patauger dans les tripes et la merde. Vous entendez ce murmure ? Approchez, oui, c'est cela. Vous percevez désormais un cantique, mais les accompagnements — cris sourds, borborygmes, râles — sont d'une rare obscénité. Approchez, oui, approchez encore. Vous tombez sur le corps d'un crucifié, bide et torse lardés de tessons de verre. Plus loin, c'est un captif vivant, les chaînes aux pieds, collier de métal à pointes autour du cou, pieux délicatement enfoncés dans le crâne. Enfin, vous voici face-à-face avec la Chose : un être innommable et abject, fusion de chair et de métal, bloc de viande brut disproportionné, une blessure boursouflée en guise de bouche. Bienvenue à Al-Kali, bienvenue dans la Boîte, lieu placé sous le signe du grotesque, de l'inceste et de l'abjection.





Voici Isabelle, la nouvelle copine de Styx. Je vous laisse faire connaissance.



Un petit bras de fer ?

Artworks en chocolat

Quelle est la meilleure manière de rallonger la durée de vie d'un soft sans trop se fouler ? On peut ajouter un mode super-hardcore par exemple, pour les joueurs qui en ont vraiment dans le pantalon. Ou inclure des artworks à débloquer, façon je joue donc je collectionne. Les développeurs de Jericho ont choisi la seconde option. Le résultat ? Si vous arrivez à terminer Rose Noire en mode difficile, vous serez gratifié d'un crayonné du père Fouras liquidé par vos soins. Dans le même style, on gagnera des croquis en fonction du nombre de frags cumulés, ou encore selon le temps mis à finir un niveau.



TIPS | JEU

Vous trouvez le système de raccourcis clavier ingérable ? Ne faites pas comme moi, prenez le temps de configurer le tout à vos préférences. Non que ça change grand-chose à l'affaire, mais au moins, vous saurez que vous avez tout essayé.



Une boucherie sanglante dans un gant de velours

On le sait, depuis Bioshock, la barre d'exigence a fortement augmenté en matière d'ambiance. Mais comment dire, on parle d'un monstre là. Jericho, c'est un Frankenstein du FPS, une créature composée de morceaux ramassés sur tous les champs de bataille, une sorte de pot-pourri, au sens propre comme au figuré. Époque contemporaine, camps de concentration, arènes de la Rome antique, Moyen-Âge : on a là un mélange de mauvais goût et de sublime.
Comment expliquer que le tout tient debout ? Ce n'est certainement pas grâce au pitch, une grossière histoire de cité du Mal servie en guise d'amorce. Ni grâce à l'atmosphère visuelle et sonore — remarquable, mais insuffisante pour faire tenir ensemble des morceaux aussi disparates qu'une nazie borgne en tenue cuir/latex, un obèse romain atteint de crises de foie corrosives et un ange Gabriel aux vagues allures de ptérodactyle. Non, ce qui compte vraiment et fait la différence, c'est qu'on a là une reconstitution particulièrement fidèle d'un univers très personnel, celui de Clive Barker. Du début à la fin, Jericho respire toujours cette même comptine : qu'est-ce que la souffrance, quelles en sont les formes les plus extrêmes, jusqu'à quel point peut-on la désirer ? Voici la question obsédante (et obscène) que Clive Barker nous pose niveau après niveau, au risque de nous cannibaliser l'esprit. Telle est la clef de voûte grâce à laquelle Jericho parvient à séduire durablement, en dépit de réelles imperfections.

Écorché de multiples défauts

Oui, Jericho n'aurait rien d'un bon FPS, s'il ne disposait pas d'une atmosphère aussi forte. Certes, son gameplay comporte un sacré lot de bonnes idées (on y revient plus bas), mais celles-ci sont écorchées de multiples défauts, trop nombreux pour qu'on les passe sous silence. Tout d'abord, Jericho est un FPS console adapté sur PC sans trop se poser de questions.
Ce qui veut dire sauvegardes automatiques par point de contrôle, niveau de difficulté (trop) bas et ergonomie pensée pour le pad. Le point le plus horripilant à cet égard est sans doute le système de pouvoirs spéciaux. Devoir maintenir appuyés plus de trois boutons simultanément pour arriver à contrôler l'esprit d'un PNJ est l'un des trop nombreux exemples d'arrachage de cheveux prévus au menu. Autant le dire cash : c'est inexcusable. Tout comme l'impossibilité d'exécuter un saut. Oui, vous avez bien lu, dans Jericho, la touche saut est inexistante et franchement, ça fait plutôt mal. Combinez ça à une durée de vie aussi courte que nos délais de bouclage (6 à 8 heures pour finir le jeu) et une interactivité avec le décor limitée à quelques quick time events et vous comprendrez pourquoi je pleure de rage.

Church, je t'aime

Alors heureusement, le gameplay est truffé de bonnes idées. Déjà, le level design a été pensé pour mettre à profit tous les talents, que ce soit au fusil snip', à l'explosif ou à la Gatling. L'idée est simple : plutôt que de jouer le rôle



Les modes de tir

Je dédie cet encadré à tous ceux qui attendent d'un test qu'il ressemble à une fiche produit. Donc on respire un grand coup et on y va : dans Jericho, la plupart de vos personnages peuvent choisir entre plusieurs modes de tir. Dans la peau de Church, vous pouvez ainsi opter pour le tir en rafales, au coup par coup, ou par salves de trois. Le père Rawlings peut ainsi choisir entre balles explosives, balles normales et... houlà, comme c'est chiant ces comptes-rendus. Sérieux, et dire que certains lecteurs aiment ça. Pas vous, j'espère ?





d'un perso multitâche, vous voilà transformé en âme errante capable de prendre possession du corps de votre choix, parmi les six spécialistes de votre escouade. Les gars sont de bonnes crèmes, ils se laisseront contrôler à votre guise. L'idée est originale et fonctionne parfaitement : on appuie sur la barre Espace et hop, on passe d'un hôte à l'autre.
Une pression maintenue de la même touche permet même de déployer l'interface d'équipe et de choisir le membre le plus adapté à la situation. Pris en tenailles par deux groupes d'ennemis, il sera par exemple judicieux d'abandonner le corps de Rawlings (une sorte de prêtre ambidextre) pour prendre possession de Church, capable de faire parler le katana et de lancer un sort d'immobilisation. Chaque personnage, en plus de ses armes de prédilection, possède en effet son lot de pouvoirs paranormaux, du bouclier contre les flammes au ralentissement temporel en passant par la télékinésie et les sorts de soin. Le tout confère à Jericho un petit côté tactique, d'autant qu'il est possible de donner des ordres de déplacements précis à chaque section (votre équipe est divisée en deux groupes, Alpha et Omega). Naturellement, ces principes prennent tout leur intérêt contre les boss quand il faut toucher un point faible précis (pouvoir incarner l'homme de son choix, c'est aussi une manière de choisir son angle de tir), réduire sa résistance ou disperser son attention.

Soupirs

Dans l'absolu, Jericho reste un shooter très bourrin. Tirer dans le tas est souvent plus efficace que mettre à profit le décor, et contourner l'ennemi est plus vain qu'autre chose. Dans la plupart des cas, le mieux est d'aller directement à la boucherie, sans trop se soucier des pertes car de toute façon, il reste possible de ressusciter vos coéquipiers en cas de coup dur. Loin d'être un défaut, cet aspect ne fait que consolider le rythme des parties, jusqu'à vous plonger dans une sorte de transe grand-guignolesque. Couplé à une esthétique vraiment à part (décors somptueux, character design complètement barré, boss pêchus), on n'est pas loin d'obtenir un très bon soft. Malheureusement, tout cela est un peu gâché par une ergonomie bâclée et une durée de vie en peau de chagrin. Si bien qu'en quittant Jericho, on ne peut s'empêcher de verser une larme à l'idée qu'une fois de plus, la palme revient aux versions console.

Tuttle



Un peu de technique

De la version preview à la version finale, un joli travail de finition a été réalisé. Oubliez les bugs, les textures à moitié finalisées, Jericho a été taillé dans du satin et ça se voit. Ça se voit d'ailleurs sur un panel de config assez large, de la... à la 9800 GT. Bien sûr, il vous faudra dans le premier cas rabaisser un poil vos exigences (ou souffrir de quelques légers ralentissements), mais pour un FPS aussi flashy, difficile de crier au scandale. J'y ai même joué sur un dual core bas de gamme overclocké et équipé d'une Geforce 7400, et ça tournait en basse résolution sans ralentissements. Comme quoi, l'ergonomie de Jericho a peut-être été baclée, mais question optimisation, les choses ont été prises au sérieux.

En Deux Mots

DIFFICILE DE NOTER CE JERICHO SANS REGRETS. ON NE VOUDRAIT PAS LUI COLLER UNE NOTE PASSE-PARTOUT VU QU'IL EST UN PEU LE CONTRAIRE D'UN JEU PERDU DANS LA MASSE ET POURTANT, IL LUI MANQUE UN JE-NE-SAIS-QUOI (LA DURÉE DE VIE PAR EXEMPLE) POUR MÉRITER SON 8/10. BREF, NE VOUS FOCALISEZ PAS SUR LA NOTE : LE JEU VAUT PLUS QUE LE DÉTOUR, SURTOUT QUESTION AMBIANCE. MAIS IL EST TRUFFÉ DE PLEIN DE PETITES IMPERFECTIONS ET DANS CE BAS MONDE, COMME CHACUN SAIT, TOUT SE PAIE AU MOMENT DE L'ADDITION.

- \+ Les Boss, sous-boss et créatures « normales »
- \+ Jouer une âme errante
- \+ Une ambiance sublime et grotesque
- \+ Les pouvoirs psy, plus classieux les uns que les autres
- − Interactivité avec le décor quasi nulle
- − Pas de touche saut

7 TECHNIQUE

8 ARTISTIQUE


7 INTÉRÊT



Sur une mer démontée c'est un peu plus fun... sauf que le comportement des vagues n'a que peu d'incidence sur la direction du navire.

Ship Simulator 2008

NAUFRAGE

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 2,4 GHz, 1 Go de RAM, CARTE VIDÉO 128 Mo
ÉDITEUR NOBILIS
DÉVELOPPEUR VSTEP/PAYS-BAS
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX -

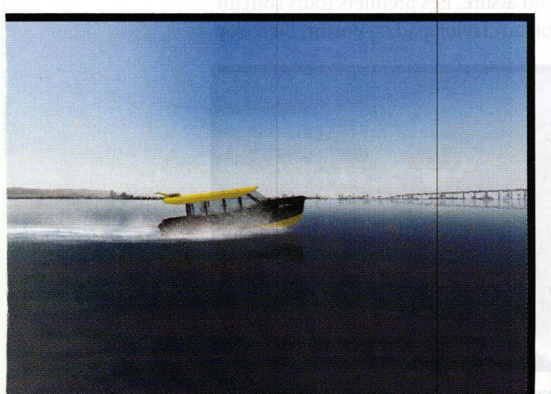
Pourquoi ? Voici LA question qui taraude tout testeur qui se respecte lorsqu'il sort d'une partie de Ship Simulator 2008. Pourquoi tant de haine, pourquoi moi et surtout pourquoi une suite à une édition 2006 aussi passionnante que le nettoyage de la cuvette des toilettes au coton-tige. Oui, pourquoi ? Vous me direz, c'est mon boulot de répondre à ce genre de questions et vous n'aurez pas tout à fait tort. Mais j'ai beau chercher, je ne comprends pas. Oh j'ai bien vu que les développeurs visent un marché de niche, une communauté de fanatiques de la navigation maritime mais même en me disant cela, je ne peux m'empêcher de penser qu'ils se foutent quand même bien de la gueule du monde. C'est tellement mauvais que je ne sais pas par quoi commencer. Ah ben si tiens, par le plus flagrant : les graphismes. Un petit coup d'œil sur les images devrait vous aider à piger ce que j'en pense : c'est moche, très moche. Surtout les décors, les ports et autres structures manifestement modélisés à la va-vite par un stagiaire. Les (nombreux) navires compensent très légèrement mais on préférera tout de même les regarder en positionnant la caméra à une distance respectable. Reste l'eau, mignonne et assez convaincante par gros temps mais loin, très loin d'être au niveau de ce que l'on peut voir dans un titre comme Virtual Skipper 5.

TIENS, UN NOUVEAU « SIMULATOR » ET C'EST ÉCRIT AVEC LA MÊME POLICE QUE SUR LES BOÎTES DE FLIGHT SIM'. COOL ! ÇA DOIT VOULOIR DIRE QUE C'EST GÉNIAL, POINTU ET À LA DURÉE DE VIE FANTASTIQUE !

Cheap Simulator

Et on y fait quoi dans ce jeu ? Ben, on navigue, forcément. D'un point A à un point B, souvent avec point C ou D en complément. Sur certaines missions, il y a d'ailleurs tellement d'étapes qu'on a l'impression de se farcir tout l'alphabet. Et des missions on en bouffe, une trentaine sont fournies avec le jeu et sont censées représenter un tas d'activités comme faire le taxi, trimballer des conteneurs, sauver un autre navire en perdition... En vérité, le schéma est toujours le même : on prend son embarcation et on se rend d'un checkpoint à un autre, mollement, sans qu'il se passe rien. Bon enfant quand on pilote un petit bateau bien manœuvrable, le jeu tient limite de la torture avec les ferries et autres paquebots capables de vous demander dix minutes complètes pour sortir d'un port tant ils sont lents. Surtout qu'à part résister à l'envie de dormir, il n'y a strictement aucun challenge. Toutes les missions sont d'une facilité déconcertante étant donné que les bateaux sont aussi compliqués à manœuvrer qu'un caddie de supermarché. En fait, pour en revenir à la question posée au début de ce test, si on a droit à cette suite c'est probablement parce que le précédent opus s'est bien vendu. Et vous savez quoi ? Ça m'inquiète.

Yavin



L'hovercraft, l'engin le moins pénible du jeu. Et encore...



J'ai surnommé ce bateau la « Tortue des mers ». Je vous laisse deviner pourquoi.

Un peu de technique

Histoire d'enfoncer le clou, le jeu est gourmand, très gourmand. Sur une machine de guerre, ça ramouille fréquemment. Cela dit, ce n'est pas bien grave vu que vous n'y jouerez pas.



En Deux Mots

NAVRANT. LE JEU N'A RIEN DU SIMULATEUR QU'IL PRÉTEND ÊTRE. AVEC SA NAVIGATION ULTRA BASIQUE, SES GRAPHISMES MOCHES ET SES MISSIONS ININTÉRESSANTES, ON PEUT DÉFINITIVEMENT ENVOYER SHIP SIMULATOR PAR LE FOND ET SANS LE MOINDRE REGRET.

+ Plein de bateaux
- C'est moche
- C'est chiant
- Trop basique

4 TECHNIQUE

5 ARTISTIQUE



2 INTÉRÊT

Race 07

LE PLEIN S'IL VOUS PLAÎT

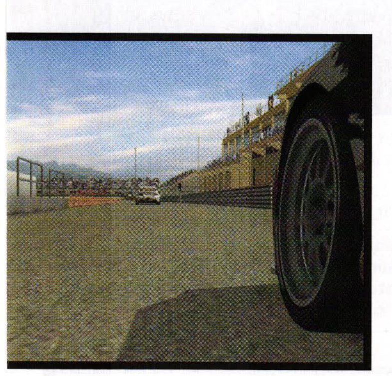

Parfois, il faut savoir forcer le passage.



CONFIG MINIMUM CPU 1,7 GHz, 128 Mo DE RAM, CARTE VIDÉO 256 Mo
ÉDITEUR ATARI
DÉVELOPPEUR SIMBIN/SUÈDE
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX EN ANGLAIS


La vue à l'intérieur du casque. Moche et peu jouable.

QUELLE EST LA CAPITALE DE LA SUÈDE ? AH, PAS SI FACILE HEIN ? ON CROIT LE SAVOIR ET PUIS, POUF ! OUI, POUF ! ALLEZ, JE VOUS AIDE, LA RÉPONSE EST CACHÉE QUELQUE PART DANS CES PAGES.



Un enfant gâté, voilà ce que je suis. On est en plein mois d'octobre, je viens de recevoir un énorme cadeau de la part de la rédac. Énorme au sens figuré car l'aspect austère du colis (une enveloppe en papier kraft) ne laisse rien présager d'exceptionnel. Le DVD sur lequel est grossièrement écrit « Race 07 » au feutre noir ne m'enthousiasme pas beaucoup. Il faut dire que le premier Race n'était rien d'autre qu'un jeu sympathique, sans plus. Je déballe le tout, sans trop de conviction, prêt à abattre une nouvelle journée de dur labeur (O.K. ça va, je plaisante, je le sais que j'ai un boulot de rêve), glisse la galette dans le lecteur et c'est parti. Cinématique d'intro, apparition du menu principal, allez hop : week-end de courses, choix du circuit (Valencia, mon préféré) et là, le choc. La grosse claque. Le camion qui m'arrive droit dessus alors que j'ai la tête ailleurs. Les disciplines proposées viennent de s'afficher à l'écran. Bon sang, je n'ai que l'embarras du choix, World Touring Car Championship saison 2007, 2006 ou les historiques de 87, Catheram, Mini Cooper, F3000, Formula BMW et pour finir les très nerveuses « Radical ». Je ne sais que prendre, j'hésite. Un enfant gâté, je vous dis.

Le bon choix

Mettons tout de suite les choses au point : si vous cherchez de l'arcade pure et dure façon Sega Rally, Race 07 n'est pas pour vous. Si vous rêvez d'une simulation ultra pointue du genre rFactor, Race 07 risque de vous décevoir. Et si vous lorgnez plutôt du côté des compromis entre arcade et simulation, alors le dernier-né de la famille Simbin risque bien de vous combler de bonheur. De ce côté-là, rien à dire, les développeurs ont assuré. Les premiers tours sont un régal, que ce soit au clavier, pad ou volant. Bien trop


Le départ, toujours un grand moment de stress.

Ici c'est Pau. Quant à la capitale de la Suède, c'est Stockholm.





simple à prendre en main au niveau de difficulté le plus bas, on ira vite se frotter aux niveaux « semi-pro » et « pro » un poil plus exigeants en conduite mais aussi bien plus amusants car les voitures ne sont plus vraiment soudées à la piste. Pour autant, on ne navigue pas dans les extrêmes et le jeu reste assez tolérant avec les accélérations trop brutales ou les écarts de conduite raisonnables. Mordre sur les bas-côtés vous fera évidemment perdre pas mal de vitesse mais deux roues dans l'herbe ne seront pas systématiquement synonymes de tête-à-queue comme dans les simus les plus exigeantes.

Coffre aux trésors

Au chapitre des nouveautés, on notera bien sûr l'apparition, déjà évoquée, des nouvelles disciplines avec, en fer de lance, les nombreuses monoplaces. Très réactifs, ces petits monstres donneront pas mal de fil à retordre avant d'être totalement domptés. Pour les amateurs de courses pépères, il restera toujours les voitures de tourisme étonnamment peu mises en avant dans un jeu disposant pourtant de la licence officielle du WTCC.
Les 32 tracés du jeu (avec quelques variations comme des versions courtes ou inversées) devraient également satisfaire tout le monde, du sublime Monza à l'ignoble Zandvoort en passant par l'impitoyable circuit de Pau. Il y en a, là aussi, pour tous les goûts. D'autant que malgré l'utilisation apparente du « vieux » moteur 3D déjà utilisé pour la série GTR, les graphismes ont été revus à la hausse et on peut enfin dire adieu aux textures criardes et baveuses que l'on pouvait observer avec effroi dans le premier épisode de Race. À cela s'ajoute une gestion des dégâts plus poussée, et les accidents violents comme les carambolages donneront lieu à un joli spectacle de roues qui se font la malle et autres envolées de débris de carrosseries.

Allez-y, tuez-vous tous les uns les autres, moi j'attends.



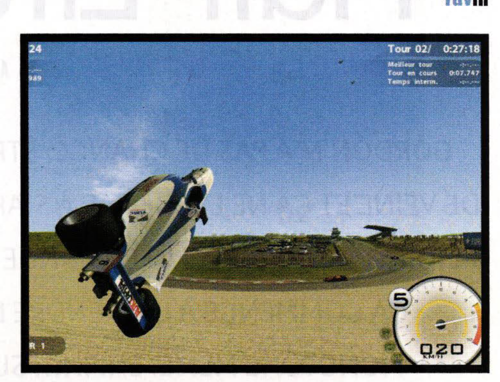
Un peu de technique

Pas trop trop gourmand, Race 07 devrait tourner à peu près correctement sur la config mini. En revanche, ça ramera un peu avec une vingtaine de voitures à l'écran. Quelle que soit la config.

Retour sur terre

Il va pourtant bien falloir que je pointe du doigt quelques défauts. Je ne suis pas là pour passer la pommade, après tout. Eh bien, franchement, ce n'est pas si facile d'en dénicher lorsqu'on est face à un jeu aussi complet et bien réalisé. C'est vrai, les graphismes auraient pu être un gros cran au-dessus, on aurait pu bouffer des shaders 3.0 et du HDR de partout. Mouais, une fois dans la bagnole, on s'en tamponne un peu de tout ça. La plus grande déception vient surtout de l'abondance des disciplines jetées çà et là sans aucune cohérence. C'est un régal pour les amateurs d'une catégorie en particulier mais quand on aime tout, on ne sait jamais vraiment à quoi jouer. Un vrai bon mode Carrière aurait été le bienvenu histoire de se sentir un peu moins perdu et plus impliqué. En parlant d'implication, la nouvelle vue avec la caméra dans le casque du pilote est tout simplement moche et inutile. On continuera à lui préférer la vue capot pour les amateurs de sensations ou l'habitacle pour ceux qui aiment le réalisme. À part ça, c'est du tout bon et la durée de vie colossale n'en sera que renforcée par le mode multijoueur apparemment de très bonne facture, lui aussi.

Yavin



Tiens, les freins ont lâché.



En Deux Mots

EXCELLENT COMPROMIS ENTRE ARCADE ET SIMULATION, RACE 07 SÉDUIT GRÂCE À LA GRANDE QUALITÉ DE SA RÉALISATION ET SON CONTENU D'UNE GRANDE RICHESSE. UN INCONTOURNABLE.

- \+ Un jeu très accessible
- \+ Il y en a pour tous les goûts
- \+ Réalisation soignée
- − Les menus pénibles
- − Pas de vrai mode Carrière

7	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
8	INTÉRÊT



Finalement, vu qu'on me fait signe que mon test est trop court, je m'explique un peu. Pourtant, ce n'est pas l'envie qui me manque d'aller faire crapahuter mon Pyro, car Episode Two vient d'être frappé du syndrome Rayman. Il invite innocemment TF2 et Portal dans son Orange Box, et ses petits camarades lui volent la vedette. Pour être concis, Episode Two c'est l'histoire d'une route barrée, qui conduit à une porte barrée, qui elle-même conduit à une myriade de portes également barrées. Un à un, ce brave Freeman débloque les accès en tuant quelques crabes de tête à l'occasion. Au bout de cinq heures de jeu, le scénario n'a finalement pas avancé d'un pouce. Enfin pas exactement, mais pour ne pas vous spoiler, disons qu'on ne parle alors que d'un demi-pouce d'enfant nain. Le lecteur avisé doit s'en douter, le jeu démarre sans préambule exactement là où Episode One s'était achevé. Gordon et la plantureuse Alix viennent de se crasher et doivent donc regagner à pied White Forest. Un premier contretemps qui ne fait qu'en initier une longue série. Pendant que dans son coin le Cartel travaille à relancer une Guerre des Sept Heures, Freeman va passer son temps à jouer du flingue, à retourner le décor avec son Gravity Gun, à piloter une bagnole tout droit sortie d'un Mad Max, mais surtout à travailler sa légendaire asociabilité, en restant de marbre face aux avances à peine voilées de la belle Alyx.

Half-Life 2 Episode Two

HALF-LIFE 2 EPISODE ONE-LIKE

GORDON N'A PAS DE CHANCE. ÊTRE MUET C'EST DÉJÀ PAS DE VEINE ET ÇA NE L'AIDE PAS À S'AFFIRMER. MAIS OBÉIR AU MOINDRE GARS QUI LUI DEMANDE DE REFAIRE SES LACETS, ÇA COMMENCE À LUI RENDRE LA VIE MONOTONE. BIEN MONOTONE MÊME. ENFIN… SUR CES BELLES PAROLES, EXCUSEZ, MAIS MOI JE RETOURNE SUR TF2.

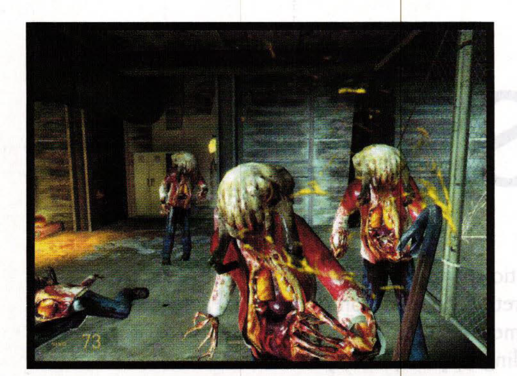


CONFIG MINIMUM CPU 1,7 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Valve Software
DÉVELOPPEUR Valve Software/États-Unis
TEXTE ET VOIX en français

Irrégulier dans l'effort

Valve a fait un effort louable pour varier les phases de jeu, mais globalement, ça manque de souffle. Passons sur les armes et le bestiaire presque identiques à l'Episode One. Passons également sur le fait que le Gravity Gun si novateur fut-il, vient de se faire surclasser par le gun de Portal. Mais entre deux



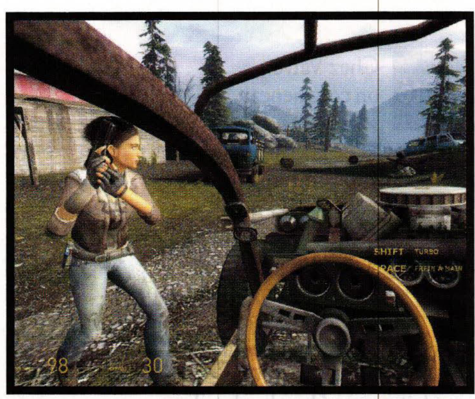


Joli chapeau, mec.



Élégant et mortel, voici le Strider.

rares prises d'assaut, Gordon s'adonne à la serrurerie, répare des ascenseurs, joue les électriciens ou vérifie qu'il n'y a pas de monstres sous les lits des enfants sages. Maîtriser le Gravity Gun est sa croix. Tous les persos du jeu semblent ne compter que sur cet appareil magique pour résoudre leurs petits soucis. Ironie du sort, Freeman se retrouve donc esclave de son talent. Sans mot dire, il accomplit tout ce qu'on lui demande de faire comme un gentil stagiaire zélé qui espère décrocher un emploi. Mais comme tout stagiaire, Gordon fait des choses parfois fastidieuses qui coupent le rythme du jeu (combien de fois l'envoie-t-on ouvrir une porte !) et quand, enfin, il a fini de se couper en quatre pour satisfaire ses amis de la Résistance, on peut avoir droit à des phases de combat intéressantes. Que je sois clair : il y a quelques excellentes bastons dans cet Episode Two, et même des scènes dignes des meilleures parties de ce lointain Carmaggedon, mais la durée de vie du soft est, çà et là, gonflée artificiellement. Et c'est dommage.



Je vous dépose, poupée ?

Vieux pots, vieilles soupes

À ce stade du scénario d'Half-Life, la guerre a lourdement marqué le paysage. Les aliens arrivent de partout et, en bons touristes, ils ne respectent rien. Une fois que l'on sort de la première partie souterraine du jeu, de loin la plus terne et la plus molle, on découvre un univers à la croisée d'un S.T.A.L.K.E.R. et de la Guerre des Mondes. On a vu pire en termes de références. Ça a du cachet, et le moteur Source montre que l'on peut encore le compter parmi les modèles haut de gamme du marché. Le seul détail, c'est que le monde vient de se prendre BioShock en plein dans les dents et que cet épisode d'Half-Life 2, même si l'on sent que les développeurs se sont acharnés à le rendre agréable, ne joue plus dans la même catégorie. Ce graphisme, tout comme ce gameplay, on les connaît déjà depuis longtemps. La faute de Valve, ici, est de ne pas avoir su se renouveler. Quand Team Fortress 2 vient d'offrir au moteur Source une jeunesse nouvelle et que Portal vient de prouver qu'il était encore capable de supporter des gameplays innovants et accrocheurs, Episode Two a encore une fois misé sur le Gravity Gun. Ça manque de surprises tout ça. Reste que si effectivement le futur Episode Three doit répondre à toutes les questions soulevées par Half-Life jusqu'ici, il promet d'être dense : ce qui nous changerait un peu.

Lucky

Un peu de technique

Pas de souci majeur concernant les besoins d'Épisode 2. Le temps jouant en la faveur du moteur Source, même un PC modeste le fera tourner de façon honnête. Mais il faudra s'accomoder de réguliers temps de chargement si chers à la série Half-Life. Ceci dit, leur durée nous a semblé plus courte… Peut-être est-ce dû à l'évolution de nos machines de bourgeois ?



Ah la scie circulaire ! Tout un poème.



Le métier de héros est très mal rémunéré.

Un truc à trois (pattes)

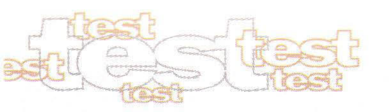
Dans les trois nouveaux monstres du jeu, saluons le duo Strider/Hunter. Ces deux tripodes, inspirés par l'œuvre d'H.G. Wells, en plus d'avoir une bonne tête (façon de parler), ont bien boosté la difficulté du jeu en fin de partie. Et il en avait besoin.

En Deux Mots

À n'en point douter, Half-Life Episode Two est le parent pauvre de l'Orange Box. Sans être un mauvais jeu, il ressemble trop à son prédécesseur et ne fait que peu avancer le scénario global. Nous étions en droit d'attendre un peu plus de cet épisode finalement anecdotique.

- + Le Strider
- + Décors extérieurs superbes
- − Peu de nouveautés
- − Manque de challenge

5 TECHNIQUE
8 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT



Team Fortress 2

FPS CARTOON SOUS ACIDE

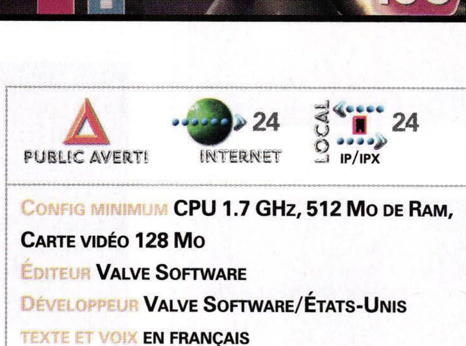
COMME PACO RABANNE AVEC LA FIN DU MONDE, VALVE NOUS PROMETTAIT TEAM FORTRESS 2 POUR LE SIÈCLE DERNIER. AUSSI, PEUT-ÊTRE NOUS EST-IL ARRIVÉ À NOUS, GENS DE PEU DE FOI, DE SECRÈTEMENT DOUTER DU RETOUR DE CE FANTOMATIQUE MYTHE. PARDON SEIGNEUR.



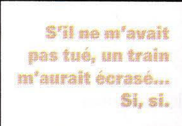
Situation parmi tant d'autres : ma team est retranchée dans son ultime tour. Pas le moment de flancher. Ça monte des tourelles, ça flingue, ça roquette, ça carabine à tout va, pourtant cette petite troupe commet une grave erreur. Le Heavy d'en face, très satisfait de semer une telle panique, essuie leurs tirs avec un sourire jouissif sans lâcher sa Gatling. La vraie priorité, c'est ce planqué de medic qui le soigne en fourbe. Mon scout lance son sprint, range son canon scié, sort sa batte et frappe en pleine tête. Salut doc. Le Heavy y passe presque aussitôt, mais le mal est fait. Un Pyro s'est invité chez nous en douce, allume le gaz et bientôt il pleut des corps calcinés. La base est occupée et bientôt perdue. J'enchaîne les double sauts, escalade, ressort mon fusil et viens coller mon canon sous le nez de l'invité surprise. Plus de Pyro. Fin du round. Victoire. La nuit quand je dors, je rêve que tout s'est passé comme ça. Pourtant par soucis d'intégrité, j'avoue que ce récit tiré de faits réels a été un peu romancé, votre serviteur tenant à sa petite dignité. Je passe donc sur quelques honteux respawns, que j'ai souffert tout seul chez moi. Dans chacun de ces instants de solitude, vécus seul face à mon écran, Team Fortress 2 m'a caressé dans le sens du poil avec des stats positives et des remarques encourageantes : « Bravo ! Vous avez battu votre record de survie en scout avec 42 secondes ». Ce petit mot tendre, Valve l'a nommé « La vie du bon côté ». Toute une philosophie…

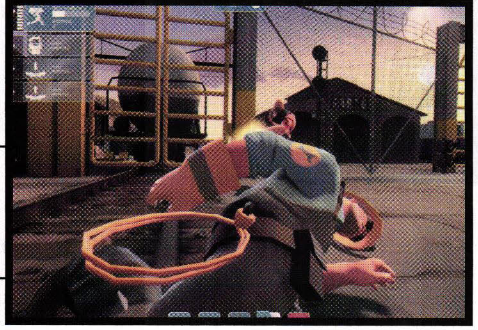
La vie du bon côté

Chez Valve, on commençait sérieusement à se la compliquer, la vie. On rêvait de guerre moderne, de guerre véhiculée. Il faut croire qu'un jour, un gars leur a simplement demandé « Pourquoi ? » et qu'ils sont restés cois à ne savoir que répondre. Mettre en péril un gameplay aussi populaire cela le rendrait-il meilleur ? Pas sûr. Alors hop ! On fait table rase de tous ces beaux projets, et on mise tout sur l'humour avec un design cartoon n'ayant rien à envier à Tex Avery. Il faut avouer qu'une fois décomplexés, ils ont fait un sacré bon boulot. Team

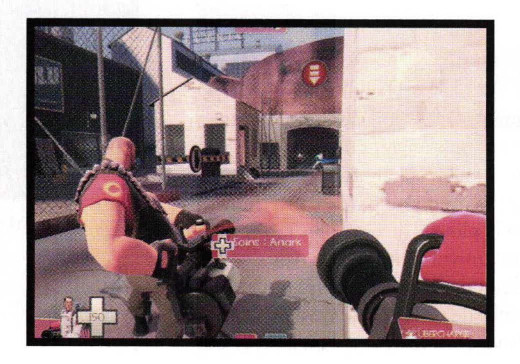


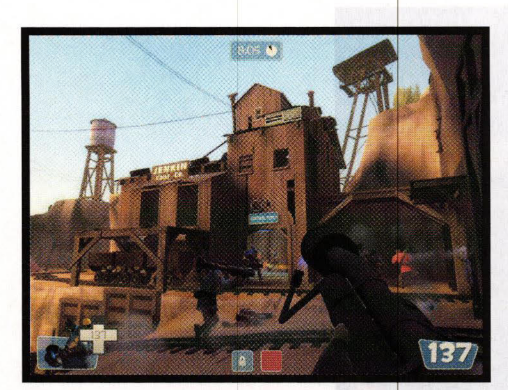
CONFIG MINIMUM CPU 1.7 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Valve Software
DÉVELOPPEUR Valve Software/États-Unis
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



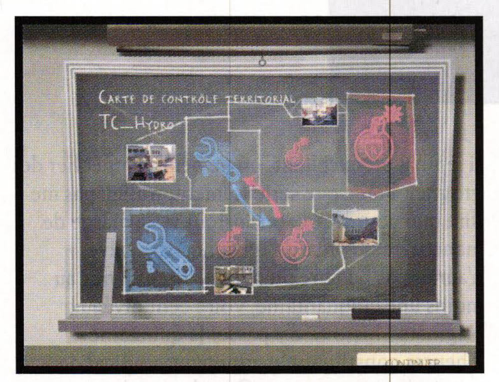


S'il ne m'avait pas tué, un train m'aurait écrasé... Si, si.





La mine abandonnée, un classique du cartoon !



On se dispute les objectifs les uns après les autres pour garantir des combats intenses.

Exit le capture the flag. Ici on vole des mallettes.

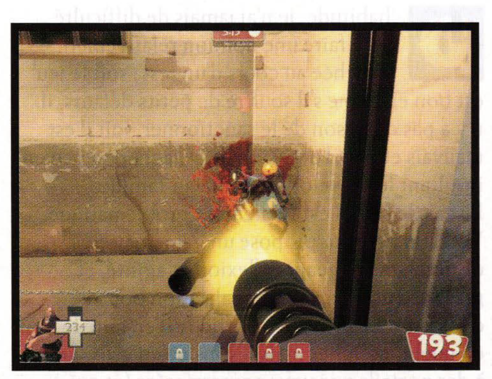


Fortress 2, ça n'est pas du Cell Shading, mais c'est terriblement toon, propre, lumineux, clair. À mille lieux des FPS multi actuels. L'incarnation parfaite de ce revirement à 180°, c'est le « soldier ». Épaules larges. Mâchoire carrée. Casque trop grand lui tombant devant les yeux. Shotgun, lance-roquettes… et une bonne pelle, parce qu'après tout ça peut régler bien des problèmes, comme faire taire un Heavy déclarant sa flamme à sa sulfateuse. Il ne sait pas où il va, mais il va d'un pas décidé. D'ailleurs, personne ne sait pourquoi il cherche à étriper son voisin, et qu'importe ! Foutons-nous sur la gueule dans la joie et la bonne humeur, la devise nouvelle, c'est 100 % fun. Pas d'armes à débloquer, pas d'inégalités matérielles entre les joueurs. En théorie, un n00b a autant de chances de vaincre qu'un joueur confirmé (mais n'y comptez pas trop). Quitte à faire une Lan entre potes, mieux vaut un TF2 qu'un Battlefield.

Libre égalité des chances

Il faut dire que Valve a sacrément bien pensé le design de son jeu. Avant chaque map, me voilà gratifié d'une petite vidéo délirante, détaillant le pourquoi du « comment qu'on capture les points de contrôle adverses », le cœur du jeu. Elles sont réalisées dans un style noir et blanc bien rétro, et ont le mérite de prendre le joueur par la main pour ses premiers combats. Pour souligner un autre bel exploit des développeurs, permettez-moi une petite comparaison. Vous voyez Beep Beep et le Coyote ? Vous ne vous êtes jamais demandé comment ils trouvaient si vite les caches d'explosifs ? C'est simple. Grâce aux panneaux. Redoutable évidence ! Du coup, Valve a mis des panneaux partout. Au bas de son écran, le joueur voit quel point est capturable, et juste en levant les yeux, il sait où aller. Ces six maps de haute volée sont de vrais cas d'école de level design. Charismatiques, étroites. Denses. Car ne nous laissons pas berner par une apparente simplicité, le gameplay est plus complexe qu'il n'y paraît. Pas de raison que le jeu soit moins technique que TFC, on tient là du dix ans d'âge servi brut, avec ses neuf classes ayant chacune son style de jeu propre. Après bien des heures passées à (essayer de) fragger, il semble que chaque perso soit également exposé au danger. Du coup, les équipes manquent rarement de telle ou telle classe. Si on ne tient pas là un équilibre parfait, gageons qu'on n'en est pas loin. Les mauvaises langues diront que sur le fond le jeu n'a pas gagné grand-chose. Peut-être. Mais avec un design audacieux, il est parvenu à s'imposer en marge des standards actuels, et avoir de la classe, ça n'est pas donné à tout le monde.

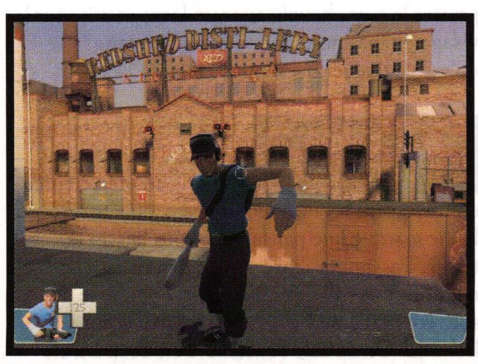
Lucky



Montre à nos lecteurs que le sang n'a pas été oublié dans le graphic design du jeu. Merci.

Un peu de technique

Comme vous pouvez le voir, petite note technique pour ce Team Fortress 2. Pourtant, Valve a réussi le tour de force de donner à travers lui une nouvelle jeunesse au moteur Source avec des moyens très limités. Résultat : ça tourne très bien sur une config moyenne actuelle. Prévoyez juste un peu de temps supplémentaire à l'install, car à l'heure de ces lignes, cinq nouvelles maps viennent de tomber.



Comment ça, plus de grenades ?

En Deux Mots

L'UN DES PLUS GRANDS VAPORWARES DE L'HISTOIRE PREND ICI UNE ÉCLATANTE REVANCHE SUR LES MAUVAISES LANGUES QUI LE VOUAIENT À UNE MORT CERTAINE. SOMPTUEUX, CLAIR, LIMPIDE, ÉQUILIBRÉ, CE TEAM FORTRESS 2 EST D'UN FUN IMPARABLE QUI LE CATAPULTE AUSSITÔT DANS LE RANG DES PLUS GRANDS FPS MULTI DU MOMENT.

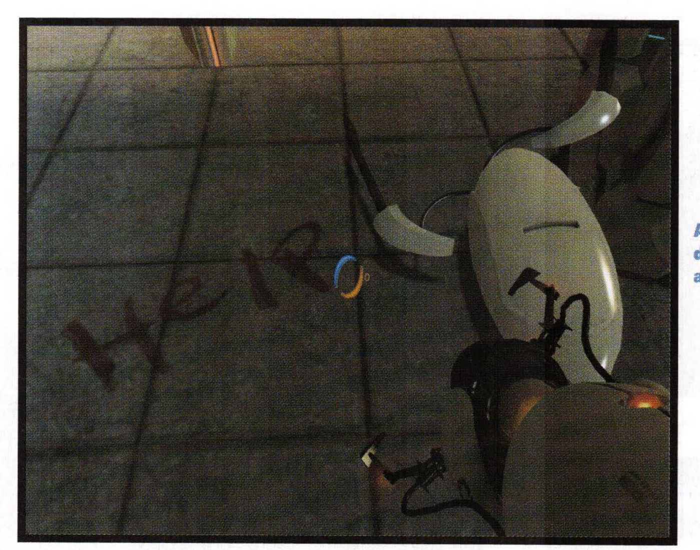
- + Design irréprochable
- + Équilibré
- + Humour décalé
- + Peu gourmand
- − Six maps dans la box



7 TECHNIQUE
9 ARTISTIQUE
8 INTÉRÊT



CONFIG MINIMUM CPU 1,6 GHz, 256 Mo de RAM, carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Valve
DÉVELOPPEUR Valve/États-Unis
TEXTE ET VOIX en français



Ah ça ! Vous aurez bien besoin d'aide avec ces satanées (mais attachantes) tourelles.



Portal

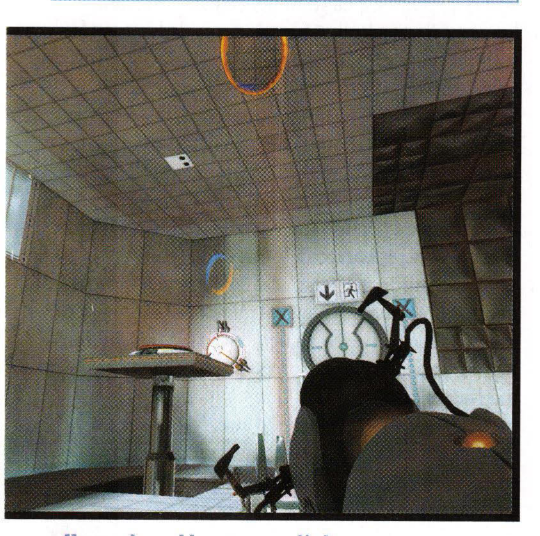


PETIT BIJOU

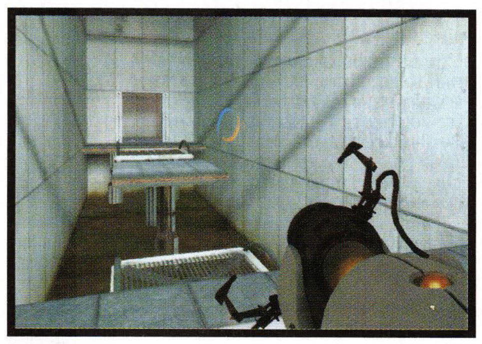
JE VOUS ENTENDS DÉJÀ : « HEIN ? QUOI ? MÉGASTAR ET 7/10 ? NAN, MAIS ÇA VA PAS LA TÊTE LÀ, LE BELGE ? IL EST DEVENU FOU ? ». CHUT, LAISSEZ-MOI VOUS EXPLIQUER...

Un peu de technique

C'est toujours ce bon vieux Source Engine qui pilote tout le bidule, donc si votre config réussissait à faire tourner Half-Life 2 sans crachoter, c'est du tout bon : foncez !



« Hmm, alors si je passe par là, je ressors par le plafond et donc je tombe sur la passerelle et... euh... mince, j'en étais où ? »



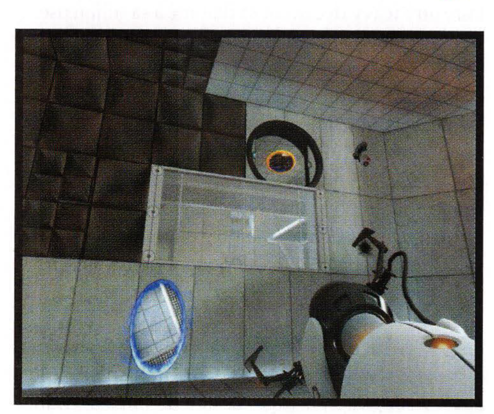
Ne vous fiez pas aux apparences : rien n'est aussi simple que ça en a l'air.

D'habitude, je n'ai jamais de difficulté à me faire une opinion relativement tranchée au cours d'un test : soit le jeu est bon et même s'il souffre de petits défauts, il n'y a pas de raison de le sanctionner, soit il est mauvais et c'est l'occasion de se lâcher un peu en insultant les développeurs et leur famille.
Le cas de Portal est réellement problématique. Voici un titre qui propose un gameplay très original, mélangeant réflexion et agilité, et gratifié d'une excellente réalisation bourrée d'humour. Le principe ? Difficile d'en faire le tour en quelques lignes mais disons qu'en gros, grâce à des portails que vous pourrez créer (et qui mettrons à rude épreuve votre sens de la perspective), il vous faudra venir à bout des différentes énigmes qui parsèment les niveaux, soit en les utilisant pour passer d'un endroit à l'autre de la pièce, soit pour y balancer divers objets sur la tête de sentinelles hostiles, soit pour y faire circuler des petites bouboules qui en venant frapper des réceptacles débloqueront des portes, des ascenseurs et que sais-je encore.
Ça a l'air compliqué comme ça, mais croyez-moi, on prend vite le pli et on se surprend à se gratter le cuir chevelu avec un large sourire sur le visage en marmonnant : « Mais bon sang, qu'est-ce que je suis supposé faire là ? ».

Je t'aime moi non plus

Je pense qu'il est donc inutile d'insister : oui, j'ai pris un pied d'enfer en traversant les dix-neuf niveaux du jeu...
Là, je marque une pause pour vous laisser le temps d'assimiler l'info... Oui, je sais : QUE dix-neuf niveaux ? Et effectivement, comme le dit souvent madame Yavin, c'est un peu court jeune homme. On boucle l'ensemble en deux à trois heures, selon son degré de Cyd-itude, et même si le final est excellent, on ne peut s'empêcher de grogner. Parce que sérieusement, n'allez pas me dire que pour le prix (et surtout vu la marge de manœuvre qu'offre un tel concept), Valve n'aurait pas pu faire un petit effort et livrer au moins une cinquantaine, voire cent niveaux originaux, histoire d'y passer la quinzaine d'heures constituant le minimum syndical de tout jeu qui se respecte. Qui plus est, la progression dans la difficulté s'en ressent : jusqu'au niveau 16, la résolution des énigmes est plutôt aisée et dès qu'on passe au niveau 17, paf, le chien, ça se corse tout à coup sans mesure.
Oh, on l'aime bien quand même, Portal.
Et on va compter sur l'arrivée de niveaux additionnels pour lui donner un second souffle. Mais la paresse des « level designers » lui coûte quand même un point sur la note finale.

Faskil



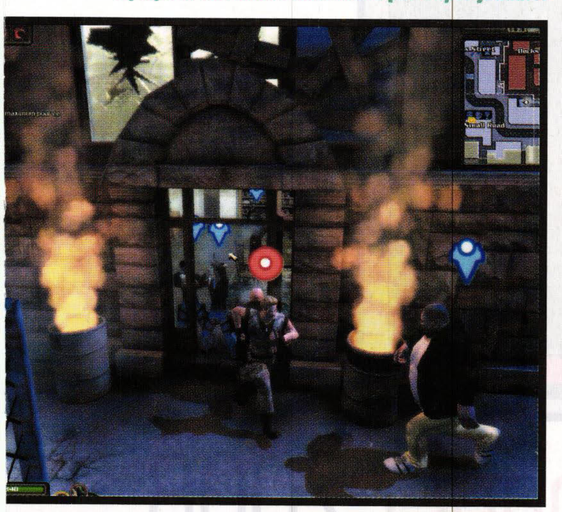
En Deux Mots

Un concept génial et novateur, un gameplay qui accroche dès les premières secondes, une réalisation de qualité et drôle, Portal ne pèche finalement que par sa durée de vie un petit peu ridicule. Rageant. Mais n'écoutez pas les grincheux, vous avez l'ordre d'y jouer quand même.

+ Un concept qui poutre
+ Réalisation au top
+ C'est drôle
− C'est court. Beaucoup trop court.

8 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
7 INTÉRÊT

Reviens ici que je t'achève !
Sympa la vue hack&slash mais pas super jouable.





Voici le gagnant du concours de beauté 2007 de Paradise City.

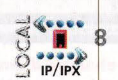
Escape from Paradise City

GANGLAND LE RETOUR

9H18. TOUT EST CALME EN APPARENCE, MAIS À QUELQUES RUES DE LÀ, LE RAT EST SORTI DE SON TROU POUR RÉGLER SES COMPTES. LES BALLES FUSENT, LES PASSANTS FUIENT. 9H20, SEPT CADAVRES GISENT SUR LE SOL. BIENVENUE À PARADISE CITY.







CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Focus Home Interactive
DÉVELOPPEUR Sirius Games/Danemark
TEXTE ET VOIX en anglais

Un peu de technique

Bonne nouvelle, Paradise City n'est pas trop gourmand. Même si la configuration recommandée tourne plutôt autour des 2,5 GHz de CPU et 1 Go de Ram, on dirait que c'est plus pour faire joli, et il semble que la config mini fasse amplement l'affaire.



Le passant de Paradise City est un être étrange. Tant qu'il ne se trouve pas à moins de deux mètres d'une fusillade, il ne réagit pas.

À Paradise City, rien ne va plus. Les flics ont abandonné l'endroit depuis trop longtemps et les fusillades font maintenant partie du quotidien. Et pendant que la NSA se planque bien gentiment quelque part à l'autre bout du pays, trois truands se voient obligés de faire le sale boulot à leur place pour éviter la prison à perpette. Mais au fur et à mesure de leur infiltration, ils s'aperçoivent qu'il y a quelque chose de pourri dans le royaume de Paradise City. Les gros bonnets de la ville semblent posséder des pouvoirs surnaturels qui les rendent quasi invincibles et seule l'aide des églises pourrait y faire quelque chose. Non, non, je ne rigole pas.

On ira tous au paradis

Heureusement pour nous, l'histoire ne fait pas tout. Paradise City propose un gameplay bien construit et, grâce à une progression de personnages très complète et des dizaines de compétences originales et subtiles comme la rage berserk, les héros peuvent se diriger vers des archétypes totalement différents d'une partie à l'autre. Petit bémol tout de même pour Boris, le gras du bide qui lose totalement en combat. Il préfère plutôt lâcher ses sbires mais pour ça, il faut malheureusement l'envoyer en premier vers les ennemis. Je lui ferais bien bouffer mon clavier à ce débile. Il faut donc aussi se la jouer tactique en contrôlant un maximum de quartiers. Cela permet d'acquérir de nouveaux pouvoirs et de recruter des hommes de main pour les envoyer sur les quartiers voisins.

ParaSim City

Et si la vue RTS ne vous convient pas, vous pouvez même passer en mode hack&slash pour fracasser du truand de plus près. Enfin, je ne vous le conseille pas trop quand même, vu que les malfrats du coin ressemblent fortement à des bulldogs malades et que beaucoup de pouvoirs disparaissent dans cette vue. Restons donc en vue stratégique pour profiter de l'ensemble des possibilités du jeu. Mais malgré tout, Paradise City reste trop restrictif et directif. Sans pour autant se transformer en jeu de gestion, il aurait pu proposer des quartiers plus grands, ou au moins la possibilité de garder les avantages que procure la conquête de la ville au fil des missions. Heureusement, le mode multi compense ce manque. On peut y choisir les maps les plus grandes et le challenge est au rendez-vous. À essayer.

June



En Deux Mots

Contre toute attente, Paradise City s'avère être un soft honnête doté d'un gameplay assez profond avec une bonne durée de vie. Bien qu'encore loin d'être un hit, il vaut tout de même le détour.

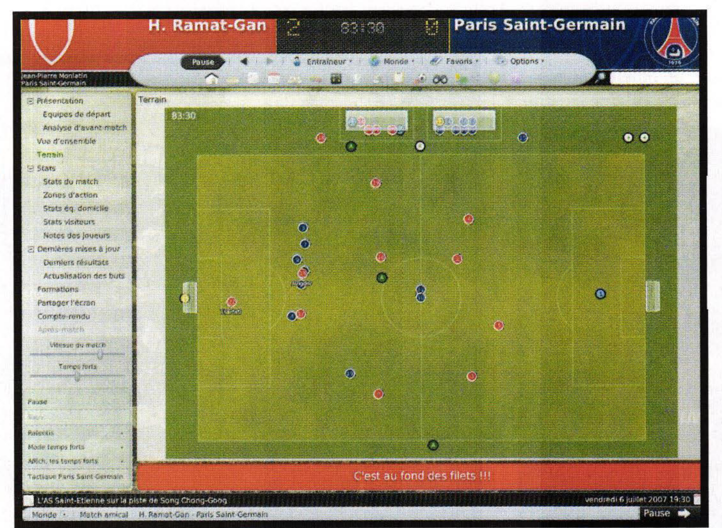
+ Gameplay profond
+ Le multi
− Le scénario débile
− Trop linéaire

6 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE









Pauleta a deux pieds gauches, comme dans la vraie vie!



Football Manager 2008

ON RRRREEEEFAIT LE MAAAÂÂÂTCH



CONFIG MINIMUM CPU 1,2GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR SEGA
DÉVELOPPEUR SPORT INTERACTIVE/ROYAUME-UNI
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

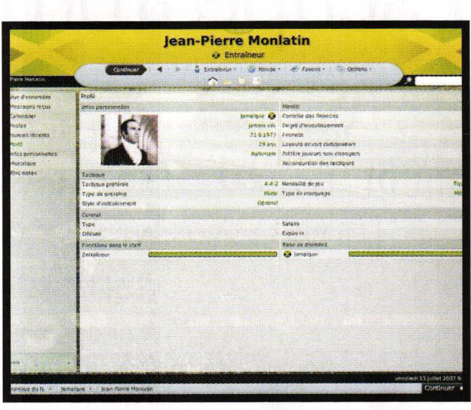
A la rédaction de Joystick, on n'est pas forcément pris de convulsions à la vue d'une rencontre au sommet entre Lyon et Nancy. Du coup, quand un jeu pour spécialistes du ballon rond comme FM 2008 arrive entre nos longs doigts fins et racés de Paganini de l'azerty, on hésite un peu avant de l'installer sur nos machines supersoniques et de lancer une partie. Et là, gare au choc ! Ce ne sont évidemment pas les graphismes qui causent notre émoi, mais la richesse et la profondeur du gameplay qui nous est proposé. Comme dans les précédentes éditions, on incarne un manager engagé par une équipe de football pour jongler entre tous les aspects de la gestion d'un club, négocier les transferts, les entraînements et le prix des abonnements, équilibrer les finances et l'image du club dans les médias, tout y passe avec une minutie presque maniaque. Il faut dire que Sport Interactive s'adresse à un public d'amateurs très éclairés, à mille lieux du casual gamer moyen. Si vous ne suivez pas attentivement l'actualité footballistique, vous serez vite noyés dans les réglages. Par exemple, si on ne connaît pas à l'avance les joueurs que l'on engage, on est condamné à lire leurs quatre pages de descriptif avant de décider de leur place dans l'effectif, le montant de leur salaire ou la fréquence de leurs visites en séances de musculation.

FOOTBALL MANAGER, C'EST UN PEU COMME LE CÔTE DE BEAUNE, IL FLATTE LE PALAIS DES CONNAISSEURS CHAQUE ANNÉE, AVEC DE GRANDES CUVÉES DE TEMPS EN TEMPS. 2007 FUT UNE TRÈS BONNE ANNÉE, 2008 ASSURE LA CONTINUITÉ.

Football Manager 2007 version 1.5

Depuis FM 2007, les concepteurs ont clarifié l'interface et ajouté une flopée de conseillers spécialisés dans différents secteurs de jeu, à consulter lors de choix difficiles. Cela dit, en dehors de cette refonte qui facilite la navigation dans les menus, FM 2008 ne révolutionne pas la série, et constitue en somme une grosse mise à jour. L'énorme base de données de joueurs a été actualisée. Le réalisme de la simulation a encore franchi un cran avec la possibilité de coaching en plein match sans le mettre en pause, mais en gardant un œil sur les actions des joueurs via une minimap. Nos interlocuteurs (assistants, conseil d'administration, recruteurs) acquièrent aussi une part d'irrationalité qui contribue à les rendre moins prévisibles et plus humains. La confiance que l'on suscite ne réagit plus bêtement au ratio victoires/défaites, mais dépendra aussi de la santé des finances et de nos déclarations à la presse. Tout ceci rend la sauvegarde de notre gagne-pain plus aléatoire, et nous maintient sous pression à chaque étape.
Bref, grâce à ces petites touches qui rendent le jeu plus accessible aux nouveaux venus sans trop bousculer les habitudes des vétérans, FM2008 ne devrait pas avoir trop de mal à trouver son auditoire déjà conquis par cette série qui règne orgueilleusement sur la simulation de coach.

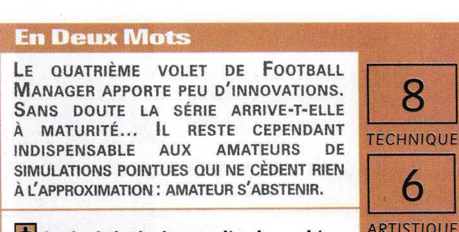
Savonfou



On peut changer d'employeur plusieurs fois au cours de sa carrière, c'est là que se situe une des rares failles du jeu : même après une saison honorable, il est quasiment impossible de retrouver un poste si on n'a pas remporté de trophée.

Un peu de technique

En voyant les captures d'écran, on pourrait se dire que le jeu se contentera d'une petite configuration… C'est à la fois vrai et faux : au moment de lancer la partie, le choix nous est donné entre trois tailles de base de données. Si on choisit la plus grosse, 1,2 GHz ne sera pas de trop pour gérer en simultanée tous les matchs qui ont lieu dans l'univers de Football Manager.



En Deux Mots

Le quatrième volet de Football Manager apporte peu d'innovations. Sans doute la série arrive-t-elle à maturité… Il reste cependant indispensable aux amateurs de simulations pointues qui ne cèdent rien à l'approximation : amateur s'abstenir.

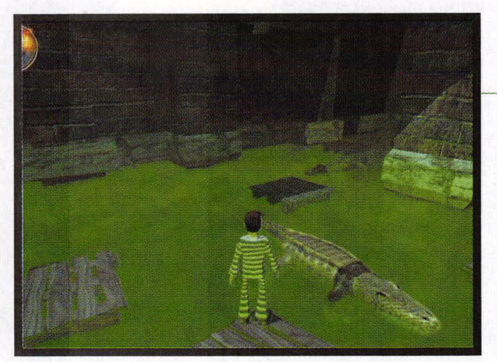
+ La simulation la plus complète du marché
+ Les licences officielles
+ Les aides nombreuses mais…
− …l'ergonomie reste encore perfectible

8	TECHNIQUE
6	ARTISTIQUE
8	INTÉRÊT



Le nouveau calendrier synthétise les rendez-vous importants du club dans tous les domaines.





« C'était donc vrai ! La légende du crocodile dans les égouts... »

Evil days of Luckless John

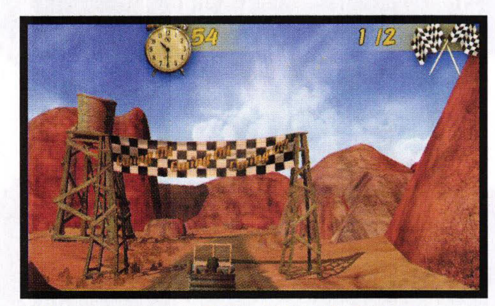
L A S T A C T I O N A N T I - H É R O S

SI VOUS N'ÊTES PAS BILINGUES, APPRÊTEZ-VOUS À DÉCOUVRIR « LES JOURNÉES D'ENFER DE JEAN DE LA LOSE »... TOUT DE SUITE, EN FRANÇAIS, ÇA POUTRE VACHEMENT MOINS, HEIN ?

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo GeForce 2
ÉDITEUR Playlogic International N. V. **DÉVELOPPEUR** Cinemax Production et Centauri Production/République tchèque
TEXTE en français **ET VOIX** en anglais

New York, 1925. Votre oncle vient de mourir et vous a légué un casino à Snake City. « Vous », c'est Johnny Majer, adepte patenté de la lose attitude qui va sauter sur cette occas' en or. Manque de bol (c'est d'ailleurs, comme son nom l'indique, tout le drame de sa vie), il va se faire pourchasser par une bande de mafiosi mal foutus et patibulaires et un shérif aussi tordu qu'increvable qui comptent bien lui piquer son héritage... Ça démarre en mode point & click, histoire de s'échauffer les mimines et le ciboulot pour basculer subitement en jeu de plateforme, d'infiltration et de courses motorisées. Un mélange de genres en phase avec l'univers loufoque, cependant en partie gâché par des déplacements carrément pénibles. Rien d'insurmontable bien sûr, mais tout de même, devoir s'y reprendre à dix fois pour passer au tableau suivant, c'est vexant, je vous jure. Cela dit, si vous n'avez pas deux mains gauches et que vous parvenez à mettre à profit vos cours de yoga, vous verrez rapidement le côté lumineux de la force... À savoir, un inventaire simple (pas plus d'une poignée d'objets à gérer à la fois), un système d'aide efficace (affichage de toutes les interactions possibles en appuyant sur la touche tab), une bande-son envoûtante et un humour dopé aux amphétamines. De quoi vous occuper agréablement quelques heures durant... à moins que vous ayez pété un câble et bousillé rageusement votre souris. Une éventualité qu'il ne faut certes pas écarter.

Ashbey



« Une course sponsorisée par les Pétroles Ewing... Snaaaaake Cityyyy, ton univers impitoyaaableuuu ! »

+ Univers fantaisiste inédit – La sensibilité de la souris n'est pas réglable – Sauvegarde impossible en cours de scène

4	6	6
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT



Queen's Gambit

P A Y A N T

CONFIG MINIMUM CPU 2.8 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 256 Mo **ÉDITEUR** 505 Games
DÉVELOPPEUR Idea Games/République tchèque
TEXTE ET VOIX en français

ARMED ASSAULT A RENCONTRÉ UN SUCCÈS MÉRITÉ AUPRÈS DES FANS : ÉTAIT-CE UTILE DE SORTIR UN DISQUE DE SCENARIO PAYANT ?



Pas folichonne l'île de Rahmadi : presque plate et très peu de végétation.

+ Le patch 1.08 est inclus – Contenu pauvre

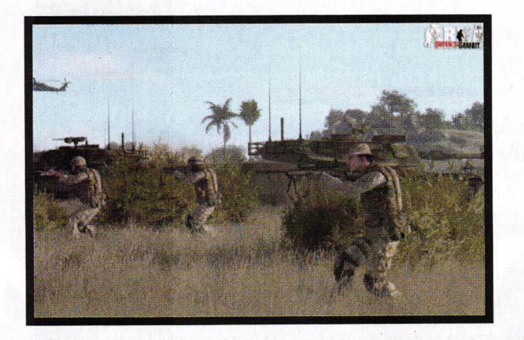
6	7	5
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT

Je ne vais pas tourner autour du pot pendant 107 ans et je vais vous dire les choses franchement : je suis assez dubitatif sur cet add-on. Non pas qu'il soit mal réalisé : la boîte est jolie, la couverture d'icelle [NdTuttle : comment il se la pète l'autre avec son vocable !] est issue d'un concours sympa réalisé auprès des fans, le prix est doux (25 euros). Alors quoi ? Eh bien, en nouveautés, il y a quelques scénarios multijoueurs, une pincée de véhicules et deux campagnes. Et encore, ces dernières ne proposent que trois missions d'une part et sept de l'autre, on a vu pire mais on a vu mieux tout de même, surtout à ce prix-là.

L'appel du dollar

Les nouvelles missions sont toutefois bien réalisées, avec un vrai scénario qui se tient et un background neuf : l'île de Rahmadi où sont réfugiés les méchants qu'il va falloir aller déloger à coups de lance-grenades et autres joyeusetés. Les développeurs sont quand même gentils : pour mener à bien ces périlleuses missions, ils ont inclus toutes les armes du patch 1.08, quelle bonne idée de faire payer le contenu d'un patch en lui donnant un nouveau nom ! Je raille, je raille, mais il faut bien comprendre que la communauté de fans de Flashpoint ou d'ArmA dispose de campagnes et d'add-ons inofficieux sur les sites dédiés, et ce par brouettes entières. Si vous êtes fans et désirez acheter Queen's Gambit, sachez que cet add-on nécessite le jeu de base pour fonctionner.

ffak

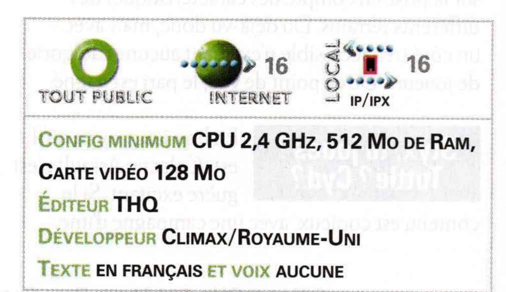




Et ta femme, les enfants, ça va ?

Moto GP 07

MARCHAND DE SABLE



CONFIG MINIMUM CPU 2,4 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR THQ
DÉVELOPPEUR Climax/Royaume-Uni
TEXTE en français **ET VOIX** aucune

La première bonne nouvelle, c'est que le titre du jeu est devenu vachement moins relou à écrire que celui des précédents opus. La deuxième bonne nouv… hmm, non en fait pour être tout à fait honnête je n'ai pas vraiment d'autre bonne nouvelle à vous annoncer et je préfère vous le balancer cash au cas où vous vous attendiez à une grosse tuerie. Ce ne sera pas le cas, voilà, c'est dit. Pourtant, on ne peut pas dire que la concurrence se montre particulièrement féroce dans la catégorie des jeux de motos sur PC. Le dernier en date se nommait Super-Bikes Riding Challenge, titre sympa développé chez les Italiens de Milestone (auteurs de la légendaire série Superbike au début des années 2000). Mais je m'égare, je radote comme un vieux plouc et j'oublie de vous parler de Moto GP 07. Bon, depuis le dernier épisode sorti sur nos machines, peu de nouveautés sont à noter. On retrouve évidemment le championnat sous licence officielle du Moto GP avec les vrais noms, les vrais pilotes et les vraies meules du continental circus. Chouette, c'est quand même quelque chose d'affronter les Rossi, Stoner ou Pedrosa en « vrai ».

MAIS OÙ EST DONC PASSÉ MOTO GP 06 ? ON NE LE SAURA PROBABLEMENT JAMAIS. ET VU LE PEU D'AJOUTS APPORTÉS DEPUIS LE DÉJÀ MOYEN MOTO GP ULTIMATE RACING TECHNOLOGY 3, CE N'EST PAS BIEN GRAVE.



Antistress

Dans mon imaginaire et quand je vois tous ces fous furieux se battre au coude à coude sur l'écran de mon poste de télé, j'ai comme l'impression que ces compétitions ne sont pas de tout repos et que, niveau sensations, ça doit être quelque chose d'énorme. Et lorsque je teste un jeu de course, la première chose que je recherche c'est bien ça. Je veux vibrer, me faire peur et rêver d'être un pilote le temps d'une petite course. L'ennui c'est que dans Moto GP 07 je vois une moto à l'écran et j'ai l'impression de conduire un tracteur. À plusieurs reprises, il m'est arrivé de négocier un virage à une vitesse que j'estimais correcte tant la moto semblait rouler lentement alors qu'en réalité, le compteur affichait un joli 130 à l'heure. Le résultat est sans appel, chute et perte de cinq places dans la foulée. Agaçant car la seule solution pour pallier ce (grave) problème est de mater le compteur en permanence pour être sûr de ne pas faire une connerie. Pour l'immersion et les sensations, on repassera. Le mode Extrême, très arcade, se révèle lui un peu plus rigolo à jouer (car les chutes y sont à peu près inexistantes) mais ce n'est pas encore ça qui rendra cet épisode de Moto GP incontournable, loin de là.

Yavin

Si je roule si vite, c'est pour échapper à cette pouf'.



Un peu de technique

Oubliez la config mini et tablez plutôt sur du Dual Core et un bon Go de Ram. Mais même à ce prix, le jeu vous figera parfois l'écran une bonne seconde quand trop d'adversaires sont aux alentours.



Voilà ce qui s'appelle coller au train.

En Deux Mots

Soporifique, énervant et finalement peu amusant, Moto GP 07 ne présente que peu d'intérêt à moins d'être réellement accro aux jeux de moto.

+ Licence officielle Moto GP
- Absence totale de sensations
- Circuits vides et peu détaillés
- Bugs graphiques

6	TECHNIQUE
6	ARTISTIQUE
4	INTÉRÊT



Galactic Assault Prisoner of Power

INSIPIDE

CONFIG MINIMUM CPU 2.4 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 128 Mo ÉDITEUR Akella
DÉVELOPPEUR Wargaming.net/États-Unis TEXTE ET VOIX en français

DOTÉ D'UN UNIVERS INSPIRÉ D'UN ROMAN S.F. DES ANNÉES 70, GALACTIC ASSAULT EST UN WARGAME QUI SE VEUT ACCESSIBLE À TOUS.

Galactic Assault est l'archétype même du jeu moyen. Un jeu sans trop d'ambition, avec des idées et une réalisation moyennes. Le genre de truc pas si mauvais mais qui donne franchement pas envie en fait. On a là un jeu de stratégie au tour par tour assez classique avec une map quadrillée et une action segmentée en plusieurs étapes ; après l'heure de la baston vient celle du recrutement et de la construction. Les mécanismes inhérents au genre sont tous présents et l'intérêt tactique repose comme d'habitude sur le choix, le placement, le moral et l'utilisation de vos troupes (infanterie, blindés, forces aériennes et aéronavales), mais aussi sur la prise en compte des caractéristiques des différents terrains. Du déjà-vu donc, mais avec un côté très accessible n'excluant aucune catégorie de joueurs. De ce point de vue, le pari est gagné.

Un système de couleurs permet de distinguer les zones sûres de celles dangereuses.





Styx, tu joues ? Tuttle ? Cyd ?

En bon jeu moyen qu'il est, Galactic Assault n'est guère excitant. Si le contenu est copieux, avec une campagne d'une vingtaine de missions, une dizaine de scénarii, du combat à mort et du multi, on peine à s'immerger dans l'univers. Je n'ai pas lu le bouquin (Prisoners of Power, 1977), mais ce n'est pas le jeu qui va m'en donner envie. Pour faire simple, il paraît que ça se passe sur une lointaine planète où se frittent quatre factions. C'est surtout que l'univers est très mal exploité, notamment dans la campagne où il habille plus qu'il ne dirige les événements. Rajoutez à ça des graphismes d'une monotonie magistrale (couleurs fades, textures baveuses) pour obtenir un titre bien bien moyen.

Sundin

+ Accessible
- Chiant
- Laid
- Univers mal exploité

4	3	3
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT

Helldorado

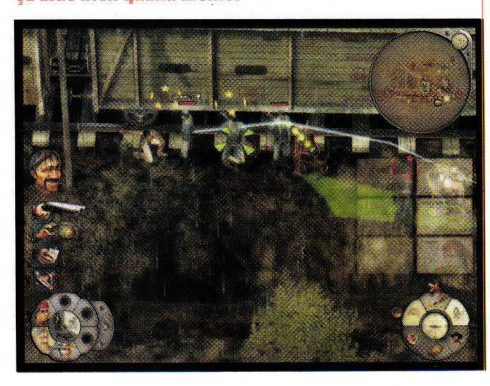
BRUTES ET TRUANDS

CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo ÉDITEUR Nobilis
DÉVELOPPEUR Spellbound Software/Allemagne TEXTE ET VOIX en français

LE GRINGO QUI AVAIT DESSOUDÉ LE FRÈRE DE COOPER REPOSE ENFIN EN PAIX. MAIS À SANTA FE, LE REPOS, ÇA N'EXISTE PAS VRAIMENT.

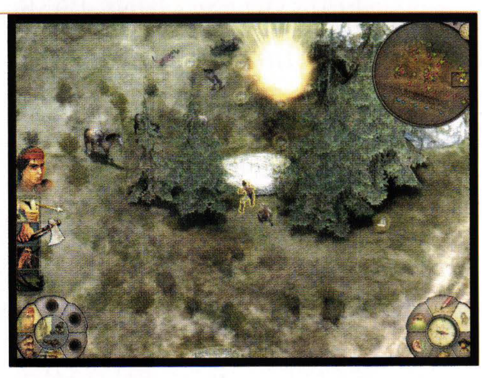
John Cooper revient donc une troisième fois avec toute sa bande de joyeux lurons pour son Commandos version western. Mais contrairement au précédent volet, où le côté tactique était tout simplement risible, ici, les choses se corsent un peu. Plus question de foncer dans le tas en vue quasi subjective pour flinguer à tout va. Les ennemis s'avèrent plus nombreux et surtout plus intelligents que la dernière fois. Il faudra donc utiliser les compétences de chaque personnage à bon escient, réfléchir longuement à sa stratégie et sauvegarder très souvent. Le challenge est au rendez-vous, même en mode soi-disant facile, et les quelques nouveautés comme les combos offrent tellement de possibilités que le choix devient bien difficile. Au moins, le manque de liberté flagrant de la Revanche de Cooper n'est plus qu'un vilain souvenir.

Bon, ça fait souvent un peu disco avec plein de couleurs flashy mais les actions rapides, ça aide bien quand même.



À l'ouest, rien de nouveau

Sinon, on reste un peu sur notre faim. Pas de véritable amélioration graphique, pas de nouveau perso et toujours pas de multi. Mais le pire, ce sont les voix françaises. Je crois n'avoir jamais dis ça dans un test mais vive la version bêta ! Au moins, on avait droit aux voix anglaises. Ici, on nous colle des doublages tout droit sortis d'une mauvaise série B qui ne serait même pas acceptée dans une soirée nanar entre potes. Au final, on ne peut pas vraiment dire qu'il s'agisse d'un mauvais jeu. Il surpasse son aîné (quelle prouesse !), et son concept fonctionne bien. Non, ce qu'il manque vraiment à Helldorado, c'est le petit truc qui fait que l'on ne peut plus s'en passer. Cooper ne possède aucun charisme, le scénario endort plus qu'il ne passionne et l'ambiance Far-West redonne tout juste envie de revoir les Sergio Leone.



Sam pose une dynamite sur la flèche de l'Indien. Les combos, en voilà une idée qu'elle est bonne !

June

+ Le challenge
- Les doublages pourris
- Peu de nouveautés
- Pas de multi

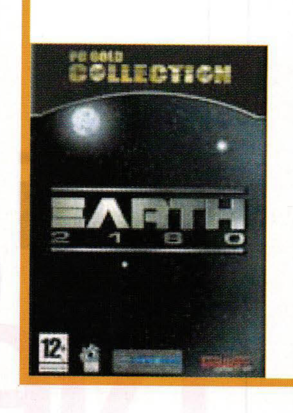
6	5	5
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT

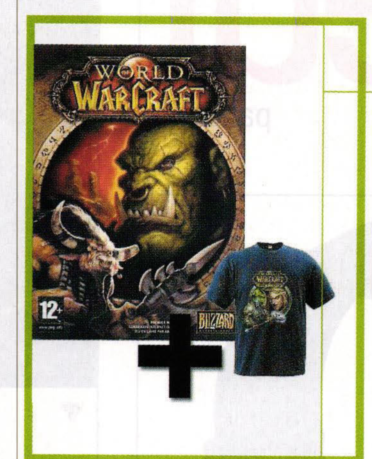
AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE

Earth 2160

Genre : Tueur de neurones
Infos : Environ 15 euros – CPU 1,5 GHz + 512 Mo de Ram + Carte 3D 64 Mo – Zuxxez/KOCH Media
Note : 7/10 dans Joystick n°174

Pour ceux qui reprochent à Dawn of War de manquer de profondeur, voici un petit RTS de science-fiction fort sympathique qui devrait satisfaire vos neurones. Earth 2160, ce n'est pas un jeu pour les cœurs sensibles. Micro-management, possibilité de piloter ses unités à la première personne, système « picture in picture » pour ceux qui trouvent que c'est bien trop facile quand on est obligé de se concentrer sur une seule partie du champ de bataille... Et tout ça avec un moteur 3D qui n'a pas trop mal vieilli. À essayer si votre cerveau s'encrasse.





World of Warcraft

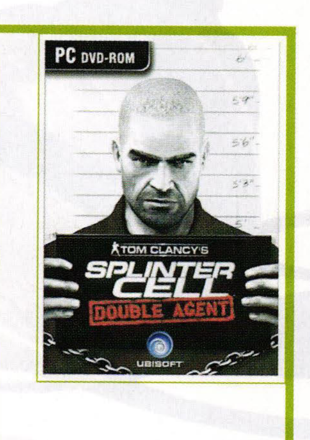
Genre : Plus on est de fous...
Infos : Environ 15 euros – CPU 800 MHz + 256 Mo de Ram + Carte 3D 32 Mo – Blizzard/VUG
Note : 10/10 dans Joystick n°167

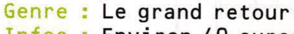
Tiens, Blizzard a fait un MMO dans l'univers de Warcraft ? Et on ne me dit rien ? Bon, ben ça a l'air plutôt sympa ça : il y a des elfes, des trolls, des orcs, mais aussi des humains pour ceux qui rechignent à essayer d'être différents, et tout ce beau monde réparti en deux factions adverses se met joyeusement sur la caboche en débitant des phrases incompréhensibles à coups de « buffs » et autres « DPS ». Mouais. Je ne sais pas pour vous, mais bon, même pour 15 euros (sans oublier l'abonnement mensuel) avec un T-shirt gratos, je ne suis pas sûr que ça va marcher leur truc. Enfin, on verra. Je ne suis pas non plus infaillible.

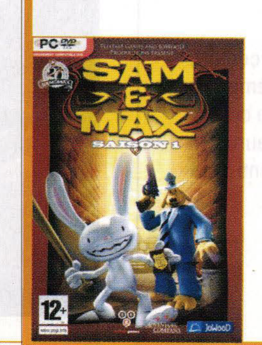
Splinter Cell Double Agent

Genre : Remise en question
Infos : Environ 15 euros – CPU 3 GHz + 1 Go de Ram + Carte 3D 128 Mo – Ubisoft
Note : 8/10 dans Joystick n°188

Ce sont des choses qui arrivent dans une carrière, même quand elle est couronnée de succès : il y a des moments où on ne sait plus où on en est. C'est ce qui arrive à notre ami Sam Fisher, embrigadé dans une périlleuse mission d'infiltration au sein d'une méchante organisation terroriste. Jusqu'où serez-vous prêts à aller pour protéger votre couverture ? Entre la NSA et les terroristes, le cœur de Sam balance. À vous de lui donner l'impulsion dans la bonne direction.







Sam & Max : Saison 1

Genre : Le grand retour
Infos : Environ 40 euros – CPU 800 MHz + 256 Mo de Ram + Carte 3D 32 Mo – Telltale Games/Jowood
Note : 8/10 en moyenne (testé dans plusieurs numéros)

Oui, je sais, à première vue, 40 euros, ça fait un peu cher le jeu budget. Mais c'est sans compter sur le fait que cette compilation de la première saison de Sam & Max comporte six épisodes complets, avoisinant sans vergogne les 25 heures de jeu. Inutile de vous refaire un topo complet, je pense : tout le monde connaît aujourd'hui le duo de flics animalier le plus célèbre de la planète. Entre Sam, le chien pragmatique et cynique, et Max, le psychopathe à l'humour noir, difficile de ne pas y trouver son compte si on est fan de point & click ouvertement décalé. Si vous n'aviez pas craqué au moment de nos tests, vous n'avez plus aucune excuse !

Quoi de Neuf

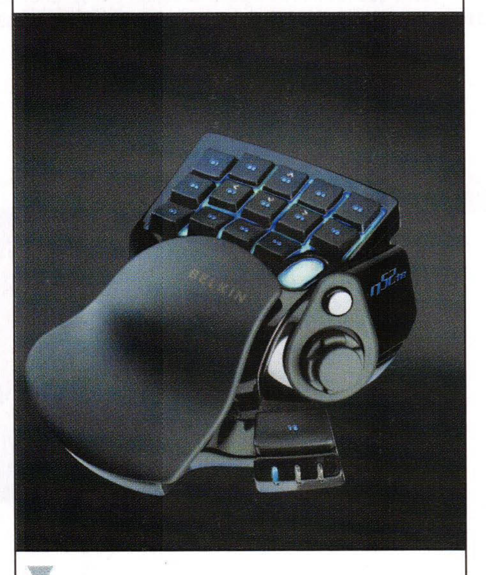
par Styx



SB 49

Le petit frère du SB 45 se dote d'un contrôle de volume à glissière sur son très long fil, d'un micro semi-rigide ou semi-flexible et d'une étiquette de compétition: pour cette somme, il y a bien mieux pour le jeu... Positionné comme un casque pour gros joueurs, c'est plutôt un bon défonce-feuilles de casual gamer, parfait pour écouter de la musique en jouant au dernier point and clic. La restitution sonore et l'isolation acoustique sont très correctes, les mélomanes apprécieront. Un gros plus pour son confort, avec ses coussins épais et son système d'arceau flexible évitant la sensation d'avoir le crâne dans un étau au bout de quelques heures... Plutôt Rolls que Ferrari donc, et garanti à vie même contre la casse, merci Koss !

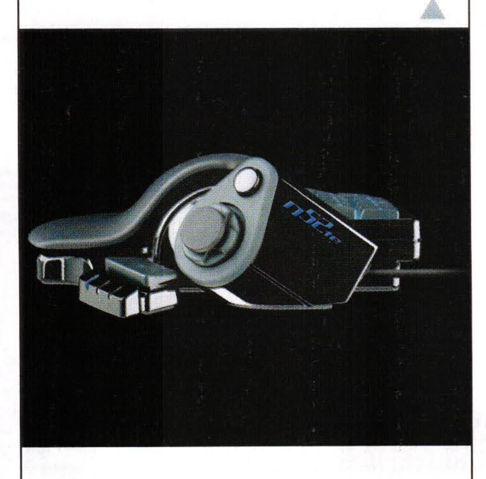
FABRICANT : KOSS
SITE WEB : **WWW.KOSS.FR**
PRIX : ENVIRON 80 EUROS



N52TE

Belkin s'accouple avec Razer et voici le fruit de leur union, ressemblant à un piège à loups cyberpunk. Il faut pourtant mettre la patte dedans puisqu'il s'agit d'un périphérique destiné à remplacer votre clavier. C'est vrai qu'il y a plein de touches qui servent à rien et que l'on presse toujours quand il ne faut pas, surtout quand on est n00b : assimilons donc ce machin aux petites roues qui vous ont permis d'apprendre à faire du vélo. Quinze touches à programmer soi-même, trois profils interchangeables, rétroéclairage bleu parfait pour jouer dans la pénombre, micropad directionnel sous le pouce... Si avec ça vous n'arrivez pas à pwn votre petit frère à DotA, on ne peut plus rien pour vous.

FABRICANT : RAZER/BELKIN
SITE WEB : **WWW.N52TE.COM**
PRIX : ENVIRON 70 EUROS



Lobies

Problème : vous adorez écouter de la musique, téléchargée légalement of course, sur votre lecteur mp3 mais les écouteurs intra auriculaires refusent obstinément de rester sagement dans vos cages à miel… Et votre brushing post-80's condamne l'usage de casques traditionnels (ou alors vous ne voulez pas ressembler à Faskil). Élargir soi-même son conduit auditif peut conduire à la lobotomie, ce qui ne vous séduit pas. Le miracle vient des USA, avec les Lobies : de petites prothèses ultralégères entourant votre lobe dans lesquelles vous pouvez insérer vos écouteurs, qui restent ainsi bien en place tout en rajoutant un peu de profondeur sonore.

Pas très discret question couleurs (hormis le modèle translucide qui doit vite devenir crasseux…), mais entre 10 euros et une otite, le choix est vite fait !

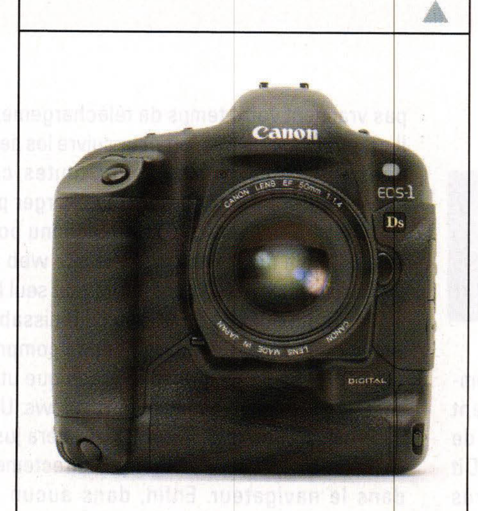
FABRICANT : ACOUSTICLOBE
SITE WEB : WWW.MYLOBIE.COM
PRIX : ENVIRON 10 EUROS



EOS 1Ds Mark III

Y'en a déjà qui doivent se dire que je radote, que j'ai déjà parlé de cet appareil photo il y a quelques numéros… Mais non, je ne suis pas dingue, ouvrez les yeux et remarquez le petit s à côté du gros D, qui signifie que ce boîtier quitte le monde du reportage pour entrer dans les cossus studios de mode. Car avec ses 21.9 millions de pixel (le double de « l'ancien » de cet été) et ses réglages encore plus complets, cet appareil sera la nouvelle référence des photographes pro. Et avec le système LiveView, vous pourrez voir dans l'écran LCD ce que vous souhaitez photographier, un vrai tour de force pour un réflex !

FABRICANT : CANON
SITE WEB : WWW.CANON.COM
PRIX : ENVIRON 8000 EUROS



Siberia SK

La marque SteelSeries, vous savez déjà que l'on en est fan : robustesse et sobriété en font un incontournable pour les gamers qui recherchent la performance avant tout. Styx (moi, donc) affirme que grâce à son clavier 6G, il peut discuter sur huit fenêtres MSN tout en répondant à ses mails et en écrivant ses textes : sa vitesse de frappe aurait été multipliée par trois, à moins que ça ne soit lié à sa surconsommation d'energy drinks illégaux mais passons. Tout ça pour vous dire que l'alliance entre le club de gamers le plus célèbre d'Europe et ce constructeur ne pouvait donner qu'un beau produit, en l'occurrence un relookage du casque Siberia qui s'habille dorénavant d'un magnifique bleu, avec des insertions SK Gaming bien kikoo sur les oreilles et l'arceau. C'est cher, mais quand on veut frimer dans la LAN locale, on ne regarde pas à la dépense. Et c'est toujours plus facile de sortir sa carte bleue que de prendre du skill !

FABRICANT : STEELSERIES
SITE WEB : WWW.SK-GAMING.COM/SHOP
PRIX : ENVIRON 100 EUROS







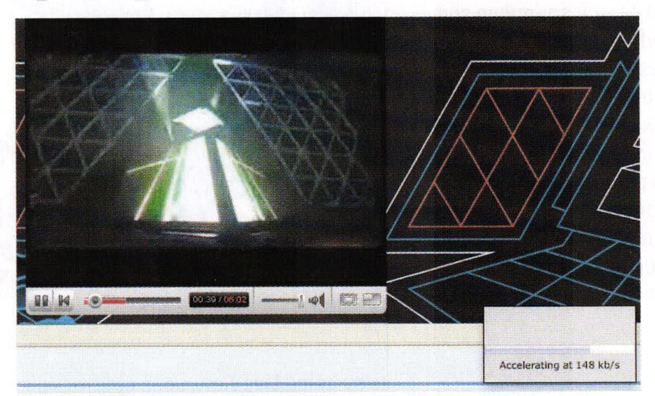


DES UTILITAIRES À LA MODE

PAR C_WIZ

Quelques nouvelles de logiciels que l'on avait déjà croisés dans la rubrique Matos comme l'infâme Dead Pixel Tester et surtout l'ovni Songbird qui, malgré une jeunesse encore notable, s'est sacrément bonifié. Un peu comme le bon vin, une question de patience en somme. Et pour les impatients, rassurez-vous, quelques logiciels bien originaux vous sont dédiés…

SpeedyiTunes



Une vidéo YouTube qui se télécharge plus vite qu'on la regarde, idéal…

La patience est une vertu totalement surévaluée. Prenez par exemple les vidéos YouTube. Vous trouvez normal de devoir attendre une vingtaine de secondes pour qu'elles chargent durant les heures de pointe ? Voire même parfois jusqu'à une minute pour une vidéo de trente secondes, drôle d'ironie. Rassurez-vous, votre innommable calvaire est terminé grâce à un logiciel qui porte très mal son nom : SpeedyiTunes. Il ne va pas accélérer le temps de chargement de la chose d'Apple, ou encore moins réduire sa consommation mémoire dans le mode « cover flow ». SpeedyiTunes est un accélérateur de téléchargement dédié aux médias. Il tient son nom de sa capacité à accélérer le téléchargement des podcasts sous iTunes. Il agit comme un proxy transparent pour les applications, on ne configurera rien du tout et l'accélération sera immédiate. Bien entendu, aucune magie vaudou n'est invoquée pour télécharger plus vite, il s'agit du même principe que les accélérateurs de téléchargement de fichiers : créer plusieurs connexions pour augmenter le débit. Certains diront que cela fera encore plus ralentir le temps de téléchargement des « autres » qui n'ont pas adopté SpeedyiTunes et que c'est beaucoup moins citoyen que de rouler en Vélib'. Les impatients roulent en 4x4, de toute façon…

L'accélération du téléchargement des podcasts est pour le moins efficace.

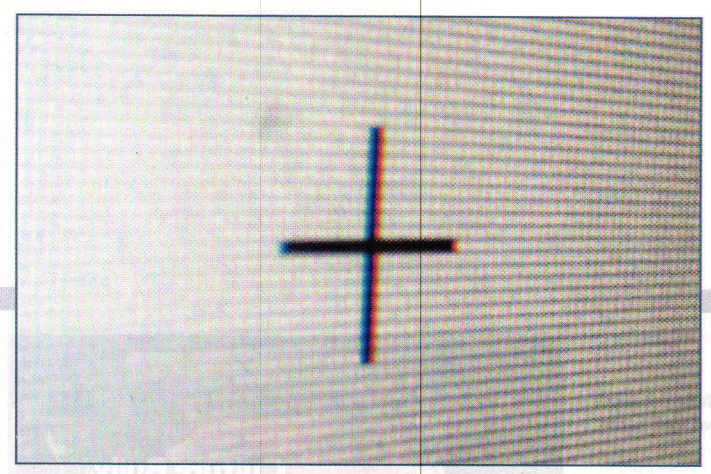
- **VERSION : 1.0.0.18**
- **ÉDITEUR : 360publish team**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : www.speedyitunes.com**

VisualWget

- **VERSION : 2.0b4r1**
- **ÉDITEUR : Khomsan Phonghisansakun**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : visualwget.sourceforge.net**

Interface claire et précise, le panneau du bas rappellera quelques souvenirs à ceux qui se sont frottés à l'utilitaire en ligne de commande.

Ceux qui ont été confrontés à la ligne de commande sous Linux connaissent forcément wget, petit utilitaire bien pratique capable de télécharger des fichiers sur Internet. Dit comme ça, ça ne paraît pas forcément très engageant, surtout si je rajoute qu'il n'accélère pas vraiment votre temps de téléchargement. Il est en revanche très fort pour suivre les liens dans les pages web et éviter toutes ces choses qui vous imposent de télécharger par un navigateur. Il est surtout très connu pour être capable de sauvegarder un site web de manière récursive (en parcourant tout seul les liens) sur un nombre de niveaux définissable. Donc, pour ceux qui n'auraient pas compris, VisualWget est une interface graphique utilisant une version de wget sous Windows. Une interface propre et léchée, on regrettera juste un seul défaut : il ne s'intègre pas directement dans le navigateur. Enfin, dans aucun de connu. IE, ça vous parle ?

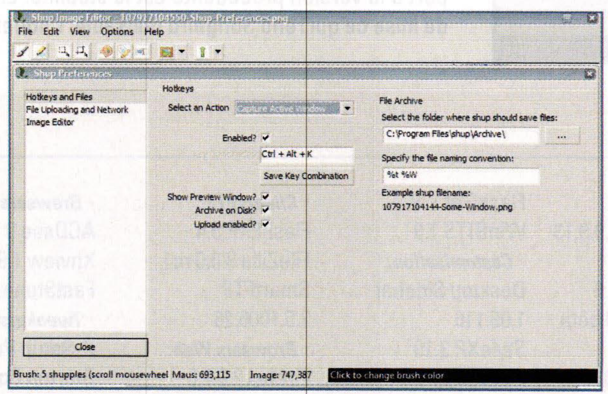


Vous le voyez, cet affreux pixel en haut à gauche de la croix? Croyez-moi, je ne vois plus que lui.

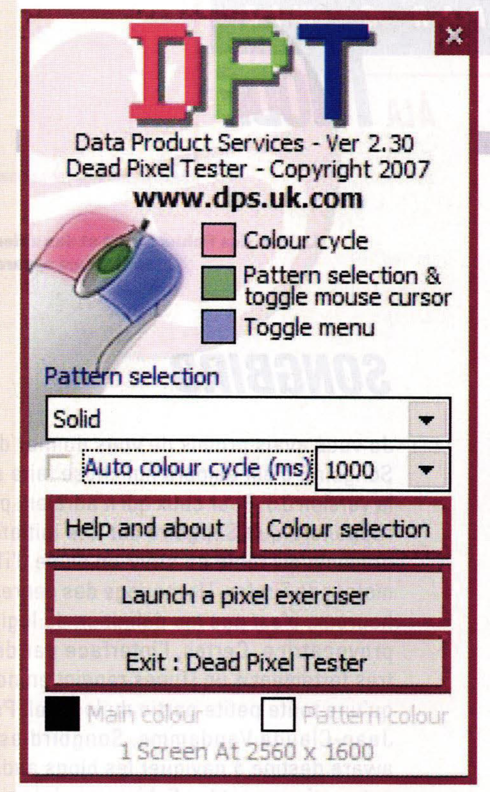
Dead Pixel Tester

- VERSION : 2.3.0
- ÉDITEUR : Data Product Services
- LICENCE : Freeware
- URL : www.dps.uk.com

Je peux comprendre plein de choses, y compris que certaines personnes aiment volontairement se faire du mal. Mais tout de même, à quoi bon installer Dead Pixel Tester? Ce logiciel n'a qu'un but: vous montrer les pixels morts que vous n'aviez pas encore vus sur votre écran LCD. Histoire de bien les fixer dans votre mémoire, croyez-moi, vous ne pourrez plus les rater après coup. Pardon? J'ai l'air un poil aigri? Genre, je viendrais de me rappeler que mon 24 pouces avait un pixel mort, alors que je l'avais bien oublié depuis le temps. Du coup, impossible désormais de le rater. Et tout ça, franchement, c'est un peu de votre faute. En proposant des variations de couleurs en mode plein écran, Dead Pixel Tester vous permettra de repérer les pixels morts en ouvrant vos yeux, ce qui peut être pratique pour vérifier que l'écran que vous achetez n'est pas défectueux. Car après l'achat, à moins d'un bon paquet de pixels morts, la plupart des constructeurs fermeront leurs oreilles à vos demandes d'échange. Dead Pixel Tester dispose également d'un mode « Exerciser » qui fait cycler les couleurs pour essayer de réanimer votre pixel. Cela marche parfois avec ceux qui restent blancs ou dont l'un des sous-pixels (rouge, vert ou bleu) est bloqué. Sauf qu'aucun miracle n'a eu lieu pour mon joli 24 pouces, alors vous m'excuserez de vous abandonner quelques minutes, le temps d'aller crier ma rage en haut d'une falaise calcaire normande.



Une capture de Shup dans l'interface d'édition de Shup. Espérons que le continuum espace-temps ne sera pas perturbé par cette aberration...



Emmenez DPT sur une clef USB avant d'aller acheter votre écran, on ne sait jamais.

Shup

- 0.16
- ÉDITEUR : Daniel Green
- LICENCE : Freeware
- URL : www.shup.com

Comme me l'a soufflé ma falaise calcaire normande préférée, l'avantage d'une capture d'écran est que les pixels morts n'apparaissent pas dessus. Du coup, je vous ai dégoté un petit logiciel original. Les utilitaires qui permettent d'effectuer une capture d'écran sont très nombreux, mais Shup se distingue par sa capacité à uploader directement votre fichier sur un service Internet d'hébergement d'images. On retrouve les grands classiques du genre, à savoir ImageShack, PhotoBucket, Stashbox, Flickr et bien d'autres. On peut même rajouter manuellement d'autres sites qui ne seraient pas dans la liste. L'interface n'est pas vraiment à la mode mais tant pis, il fait son ouvrage et dispose même d'un petit éditeur qui permettra surtout de recadrer ses captures d'écran. Une petite innovation amusante: Shup garde un historique des captures que vous avez effectuées, ce qui permet de retrouver facilement un lien vers une image. Sachant les URL tordues qu'utilisent les services d'images susnommés, ce n'est clairement pas de trop. On regrettera juste qu'il n'y ait pas moyen d'ajouter une confirmation avant l'upload du fichier, c'est un peu dommage. Bien entendu, vous pourrez utiliser également Shup en mode « offline » et ne pas héberger vos photos en ligne. Un utilitaire gratuit et sympathique à surveiller, il est encore jeune.



PAR C_WIZ

À LA MODE

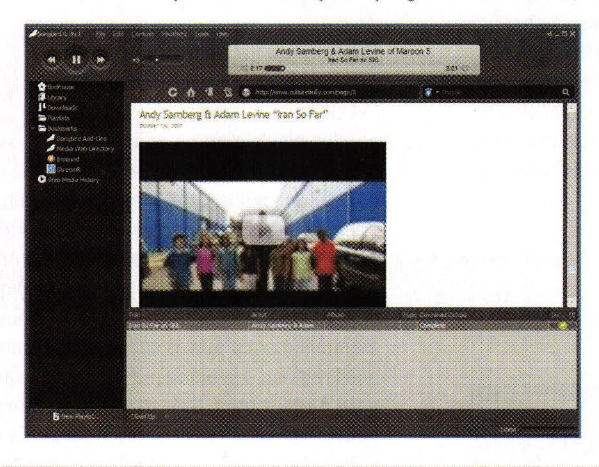


La liste des fichiers MP3 et des videos YouTube présents sur la page apparait en bas de l'écran.

SONGBIRD

Je vous avais promis de vous donner des nouvelles de Songbird, c'est aujourd'hui chose faite avec la sortie de la version 0.3. Pour ceux qui n'auraient pas suivi, on vous rappellera que Songbird est une initiative open source originale qui tente de créer un clone d'iTunes à partir du moteur de Firefox. Un mariage des genres qui semble peu heureux, c'est que ma définition du logiciel était un brin provocatrice. Certes, l'interface par défaut ressemble très fortement à un iTunes repeint en noir, mais ce n'est qu'une toute petite partie du logiciel. Pour paraphraser Jean-Claude Vandamme, Songbird est un navigateur aware destiné à naviguer les blogs audio. Il va détecter automatiquement les fichiers musicaux qui sont liés à la page. Un clic droit permettra d'écouter le fichier et un gauche de le télécharger en l'ajoutant automatiquement à la bibliothèque. Parmi les nouveautés, la gestion de la vidéo, avec ni plus ni moins qu'un plugin basé sur VLC, avouez qu'on peut difficilement faire mieux. Songbird est désormais capable de télécharger les vidéos YouTube par exemple (ainsi qu'un tas d'autres services tels ceux de Yahoo!). On regrettera juste que la version actuelle ne soit pas capable de détecter le nom des vidéos YouTube, ce qui oblige à compter lorsque plusieurs vidéos sont présentes dans une page. On adorera également le « Web Media History » qui permet de faire des recherches parmi tous les fichiers croisés pendant ses visites. Le tout ajouté au concept d'abonnement qui permet d'aller chercher automatiquement le contenu sur des sites. Toutes ces nouveautés sont sympathiques, mais soyons très clairs, la plus belle différence par rapport à la version précédente est la stabilité. Elle est enfin de mise ce qui rend Songbird utilisable. Chouette

- VERSION: 0.3 RC1
- ÉDITEUR: Pioneers of the Inevitable
- LICENCE: Freeware
- URL: www.songbirdnest.com



On peut lire les fichiers audio (dans notre exemple un MP3) sans même les télécharger. Ultra pratique.

Top Utilitaires de la rédac

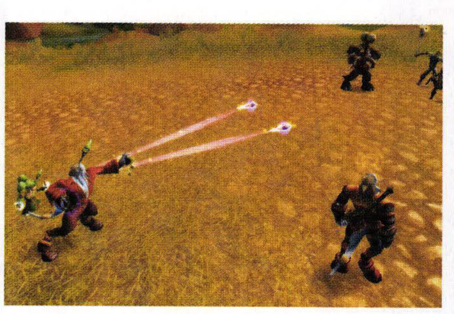
- **Lecteurs vidéo:** Gomplayer 2.1.6.3199, Media Player Classic Home Cinema 1.0.9.0, VLC 0.8.6c, Media Portal 0.2.3RC1
- **Lecteurs audio:** iTunes 7.4.1, Winamp 5.35, Foobar 2000 0.9.4.4, Deliplayer 2.50
- **Mailreaders:** Outlook 2007, Mozilla Thunderbird 2.0.0.6
- **NewsReader:** Pan 0.14.2.91, Newsleecher 3.9b7, Xnews 6.1.3
- **Pagers Internet:** Trillian Pro 3.1, Miranda 0.7.1, Windows Live Messenger 8
- **Antilourds:** Spamihilator 0.9.9.13, POPFile 0.22.4, AdAware 7.0.1.5, HijackThis 2.00 bêta, Autoruns 8.72, ClamWin 0.91.1
- **Downloaders:** FDM 2.5, FlashGet 1.9.2, WinBITS 1.0
- **Customisation:** Desktop Sidebar 1.05.116, StyleXP 3.19, Y'Z Dock 0.8.3, MobyDock DX 0.87b
- **Clients FTP:** FlashFXP 3.4, FileZilla 3.0.0 rc1, SmartFTP 2.5.1006.26
- **Browsers Web:** Firefox 2.0.0.6, Netcaptor 7.5.4
- **Browsers d'images:** ACDsee 9, Xnview 1.91, FastStone 3.2
- **Tweakers:** X-Setup Pro 8.1, Startup Control Panel 2.8, Customizer XP 1.8.5

World of Warcraft

EASY MODE

Avec l'arrivée du patch 2.3, les développeurs comptent bien rendre l'évolution des personnages encore plus rapide. Le total des points d'expérience nécessaires entre chaque niveau devrait donc diminuer de 15 %. Mais ce n'est pas tout, un grand nombre de monstres élites deviendront des créatures standard afin de faciliter certaines quêtes. Quelques instances, comme Ombrecroc, seront plus accessibles et verront leurs récompenses modifiées comme la fameuse robe d'Arugal prisée par toutes les classes en tissu de bas niveau. Si vous vouliez monter un énième reroll, autant attendre cette fameuse mise à jour prévue pour... un jour. Comme d'habitude avec Blizzard, côté délai, il faut s'attendre à tout puisqu'aucune date officielle n'a encore été annoncée.





Guild Wars

QUAND ON AIME, ON COMPTE QUAND MÊME

NCsoft Europe vient d'annoncer la sortie d'une souris Guild Wars mais pas de n'importe quelle marque, puisque c'est Razer qui s'y colle. Comme vous pouvez le constater sur les photos, la souris est sobre, pas de fioritures. Pour qu'elle soit vôtre, il suffit d'aller faire un tour sur la boutique en ligne de PlayNC http://eu.plaync.com/fr/store/item/souris_razer_deathadder_personnalisee_guild_wars/. Il faut tout de même débourser 69,99 euros, ce n'est pas forcément donné mais quand on aime... on se dirige plutôt vers le site de Razer www.razerzone.com pour se la procurer à 59 dollars, soit environ 42 euros.



ÉDITO

CE N'EST UNE SURPRISE POUR PERSONNE, CETTE ANNÉE ENCORE, LES FÊTES DE FIN D'ANNÉE VONT SE CÉLÉBRER EN AZEROTH AVEC MONSIEUR BLIZZARD EN GUISE DE PÈRE NOËL. COMME VOUS LE SAVEZ, LES GROS MMO ATTENDUS ONT ÉTÉ REPOUSSÉS À L'ANNÉE PROCHAINE, ET AUCUNE SURPRISE NE VIENT FAIRE SON APPARITION. EN REVANCHE, SI LE MASSIVEMENT MULTIJOUEUR, ET EN PARTICULIER WORLD OF WARCRAFT, VOUS GAVE, VOUS POUVEZ TOUJOURS REGARDER DU CÔTÉ DES FPS AVEC QUAKE WARS OU TEAM FORTRESS 2. POUR HELLGATE LONDON, IL EST ENCORE UN PEU TÔT POUR S'EMBALLER EN MULTI, MAIS ÇA S'ANNONCE TRÈS BIEN.

Jetracer

L'ÉTÉ CORÉEN

Un nouveau petit Free2Play pour joueur occasionnel vient d'apparaître en Corée : Jetracer. Ce dernier met en scène des filles se tirant la bourre sur des jet-skis futuristes en plein milieu de circuits humides. Si vous vouliez mater des T-shirts mouillés, il faudra repasser. Pour essayer le soft, ça risque d'être tendu, puisqu'il n'est disponible qu'en coréen à l'heure actuelle. Comptez sur nous pour vous tenir au courant lorsqu'il sera disponible dans une langue plus compréhensible.

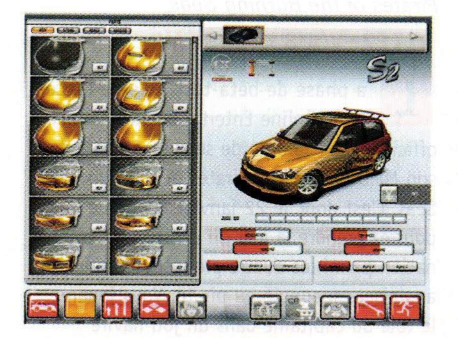




Project Torque

UN TOUR DE PISTE

Quand le sujet MMO/voitures est évoqué, certains ne peuvent s'empêcher de grincer des dents en se remémorant l'arrêt des serveurs d'Auto Assault l'été dernier. Pourtant, le genre n'est pas mort en même temps que le titre de NCsoft puisque vous pouvez d'ores et déjà vous inscrire gratuitement à Project Torque pour participer au bêta-test de ce MMO mettant en scène des voitures. Les similitudes avec AA s'arrêtent là puisqu'ici on parle de vraies courses automobiles et non de se tirer dessus à la gatling dans un monde post-apocalyptique. Loin d'un rFactor et de son approche simulation extrême, Project Torque joue la carte de l'arcade. N'hésitez pas à jeter un œil à ce titre en suivant ce lien http://project-torque.aeriagames.com, le client pèse à peine 500 Mo.

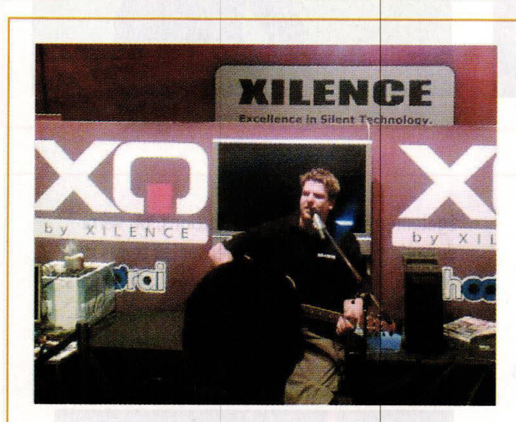




Second Life

SECOND NIGHT

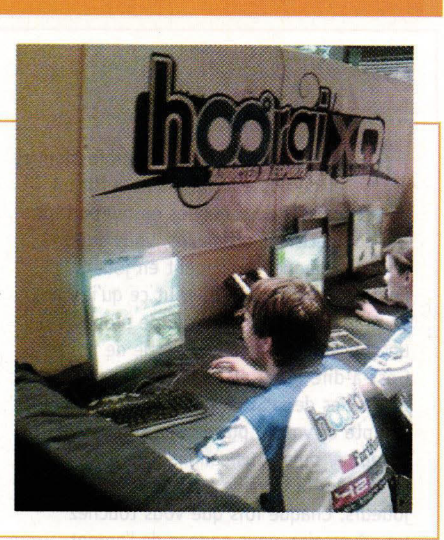
Dans la nuit du 6 au 7 octobre, vous étiez peut-être dehors à célébrer les fameuses nuits blanches parisiennes. Mais pendant que certains arpentaient les rues à la découverte d'art contemporain, d'autres profitaient de cet événement de chez eux via leur PC. La ville de Paris a effectivement loué 4 000 m² sur Second Life au tarif de 500 euros pour un mois, histoire de faire participer les casaniers. Le bâtiment virtuel conçu pour l'occasion par l'architecte Ignazio Mottola accueille des créations d'artistes en tout genre. Une chouette initiative qui méritait d'être soulignée.



Hoorai.XQ

SPONSOR

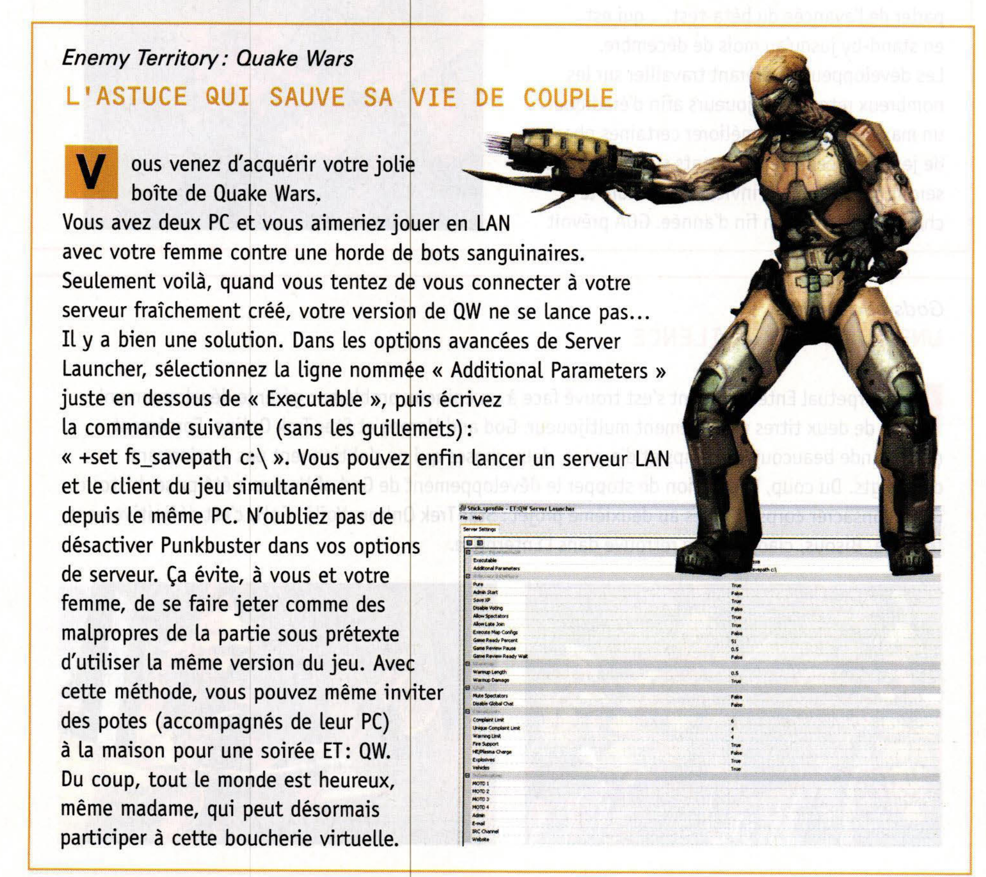
Le clan allemand Hoorai, composé de plusieurs équipes de joueurs pros sur Counter Strike, FIFA 07 et Quake 4, vient de trouver un partenaire auprès de Xilence, un constructeur spécialisé dans la dissipation thermique pour PC. C'est donc sous le nom de Hoorai.XQ (XQ est la nouvelle gamme de produits de chez Xilence) que ces joueurs aborderont les compétitions à venir.



Enemy Territory : Quake Wars

L'ASTUCE QUI SAUVE SA VIE DE COUPLE

Vous venez d'acquérir votre jolie boîte de Quake Wars. Vous avez deux PC et vous aimeriez jouer en LAN avec votre femme contre une horde de bots sanguinaires. Seulement voilà, quand vous tentez de vous connecter à votre serveur fraîchement créé, votre version de QW ne se lance pas… Il y a bien une solution. Dans les options avancées de Server Launcher, sélectionnez la ligne nommée « Additional Parameters » juste en dessous de « Executable », puis écrivez la commande suivante (sans les guillemets) : « +set fs_savepath c:\ ». Vous pouvez enfin lancer un serveur LAN et le client du jeu simultanément depuis le même PC. N'oubliez pas de désactiver Punkbuster dans vos options de serveur. Ça évite, à vous et votre femme, de se faire jeter comme des malpropres de la partie sous prétexte d'utiliser la même version du jeu. Avec cette méthode, vous pouvez même inviter des potes (accompagnés de leur PC) à la maison pour une soirée ET : QW. Du coup, tout le monde est heureux, même madame, qui peut désormais participer à cette boucherie virtuelle.



Everquest II

UN P'TIT PATCH ET ÇA REPART

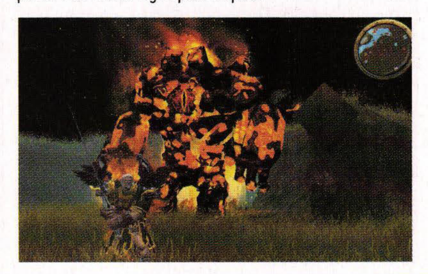
Avant l'arrivée de son extension Rise of Kunark prévue pour le mois de novembre, Everquest II s'enrichit d'un patch apportant quelques améliorations notables.
Que ce soit au niveau des banques de guildes, de l'affichage du niveau des recettes sur les objets ou de la nouvelle zone pour personnages 70, il y a de quoi s'occuper. Comme quoi, il n'y a pas que WoW dans la vie, hein !



Loki

EN TÉLÉCHARGEMENT

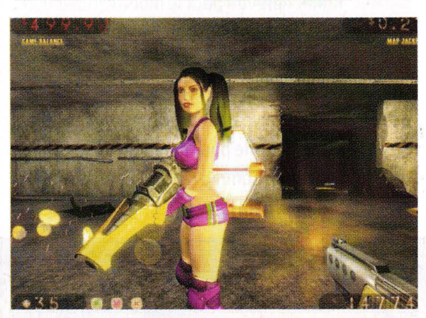
Loki, le hack & slash de Cyanide sorti en juin dernier en version boîte, se retrouve aujourd'hui disponible via Steam pour un prix de 49,95 dollars (environ 35 euros). Un tarif intéressant pour un titre sympathique.



Kwari

LE FRAG, ÇA PAYE

À moins de passer joueur professionnel et de posséder le talent suffisant pour encaisser des chèques en remportant des compétitions officielles, vous aurez du mal à gagner de l'argent en jouant. Pourtant, Kwari, un FPS tout ce qu'il y a de plus classique, va tenter de proposer un concept proche d'une partie de poker. C'est-à-dire miser et gagner de l'argent lors de parties de FPS. En gros, vous ouvrez un compte et vous y placez une somme, genre 10 euros, puis vous commencez à vous mettre sur la tronche avec les autres joueurs. Chaque fois que vous touchez un adversaire, vous gagnez de l'argent et inversement. Les plus talentueux auront donc l'occasion de se faire un joli pactole. Afin d'équilibrer les parties, vous serez regroupés par niveau de jeu. Kwari devrait voir le jour avant la fin de l'année. À l'heure actuelle, ce FPS est en phase de bêta, vous pouvez donc tenter d'aller y jeter un œil si le cœur vous en dit www.kwari.com.

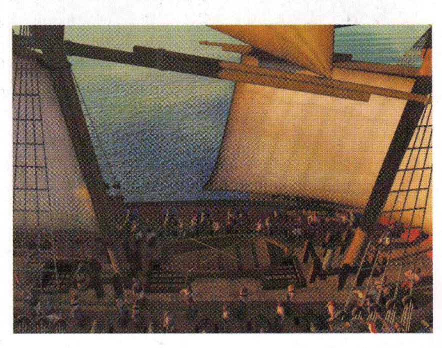


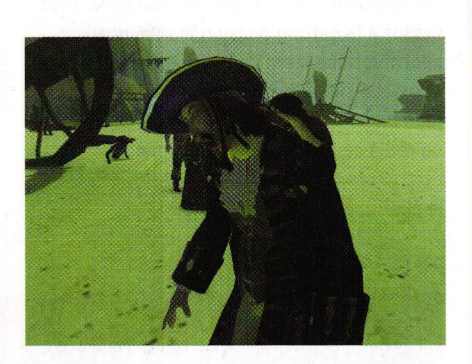


Pirates of the Burning Seas

JETEZ-VOUS À L'EAU

La phase de bêta-test à peine lancée, Sony Online Entertainment annonce officiellement la date de sortie mondiale de son MMO de marins: Pirates of the Burning Seas. C'est donc le 22 janvier 2008 que vous pourrez prendre la mer en choisissant votre nation parmi les quatre proposées: française, anglaise, espagnole ou pirate. Vous jouerez le rôle du capitaine dans un joli navire arborant des voiles et drapeaux aux motifs de votre choix. Outre les batailles navales, des duels sur terre ferme sont prévus entre joueurs, histoire de voir qui manie mieux le sabre. Évidemment, SOE prévoit un système économique géré par les joueurs, 80 ports à contrôler dans les Caraïbes et plein d'autres choses. Sachez que ceux qui ont précommandé le titre (depuis le 23 octobre) pourront partir à l'abordage 15 jours avant la date de lancement et auront même le droit à un animal de compagnie, un perroquet. Notre Tuttle national est déjà en train de voguer à l'aventure et vous parlera de Pirates of the Burning Seas dès qu'il reviendra à quai.





Warhammer Online

SOUS PERF PENDANT DEUX MOIS

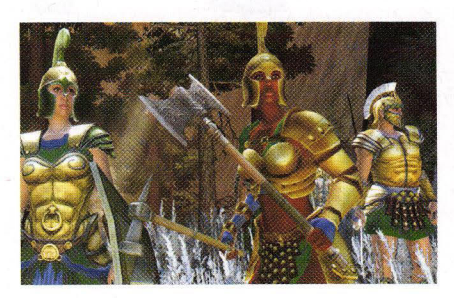
Du Warhammer Online en news? Oui, je sais, ce n'est pas très courant. En même temps, GOA n'est pas franchement communicatif. Le MMO de Mythic étant soumis à la dure loi du NDA, motus et bouche cousue sur le gameplay. Par contre, on a le droit de parler de l'avancée du bêta-test... qui est en stand-by jusqu'au mois de décembre. Les développeurs préférant travailler sur les nombreux retours des joueurs afin d'éradiquer un max de bugs et d'améliorer certaines phases de jeu. Tous ceux déjà présents sur le bêta-test seront naturellement invités à rejoindre le champ de bataille en fin d'année. GOA prévoit également de nouvelles invitations, on verra donc de nouvelles têtes arpenter les terres de Warhammer. Peut-être même vous... Qui sait si vous n'avez pas oublié d'aller vous enregistrer à cette adresse www.wareurope.com/#/subscription, mais pas nous !



Gods and Heroes

UNE MINUTE DE SILENCE

Perpetual Entertainment s'est trouvé face à un épineux problème: gérer le développement de deux titres massivement multijoueur, God and Heroes et Star Trek Online. Forcément, ça demande beaucoup de temps et d'argent, deux choses qui ne s'obtiennent pas en claquant des doigts. Du coup, la décision de stopper le développement de God of Heroes a été prise, histoire de se consacrer corps et âmes au deuxième projet: Star Trek Online. Voilà, GoH, c'est définitivement terminé. Bisous, ciao et on se retrouve dans l'Enterprise.







Zero Online

LOST IN SPACE

Ce mois-ci, dans le monde merveilleux des MMO Free2play (sans abonnement mensuel), on vous envoie la tête dans les étoiles. Ça change des éternelles quêtes de dératisation en pleine cambrousse avec un personnage tout mignon muni de son couteau suisse. Dans Zero Online, place à la tôle, aux bidons d'huile et aux Mechwarriors sévèrement équipés de gros pistolets lasers. Qui dit jeu de robot ne dit pas forcément jeu de macho. La preuve, vous pouvez choisir le sexe de votre boîte de conserve. On peut être un tas de ferraille et avoir des formes, l'un n'empêche pas l'autre. Par contre, côté bourrin, tout le monde est sur le même pied d'égalité avec un choix de deux classes : combat en mêlée ou à distance. Un flingue ou une épée, c'est tout ce dont vous aurez besoin pour faire le ménage dans l'espace. Vous évoluez sur des plateformes spéciales et pouvez voyager de l'une à l'autre via des pistes prévues à cet effet. Comme dans tout bon MMO qui se respecte, vous devez enchaîner les combats et quelques quêtes pour cumuler les points d'expérience nécessaires à la progression de votre avatar. De nouvelles armes et capacités viendront remplir votre inventaire et fiche de personnage. Sans être un grand titre, Zero Online se laisse prendre en main facilement, en tout cas dans les premiers niveaux. À vous de juger si vous êtes prêts à lui consacrer du temps à long terme. Pour cela il n'y a pas 36 méthodes, direction le site officiel www.zero3000.com pour créer un compte et télécharger le client d'à peine 1 Go. Rendez-vous dans l'espace, ou pas !

CYD







Encore un qui fait le malin avec ses gros lasers bleus en ne laissant aucun ennemi pour les autres.

Crazy Tao

LE MMO QUI REND FOU ?

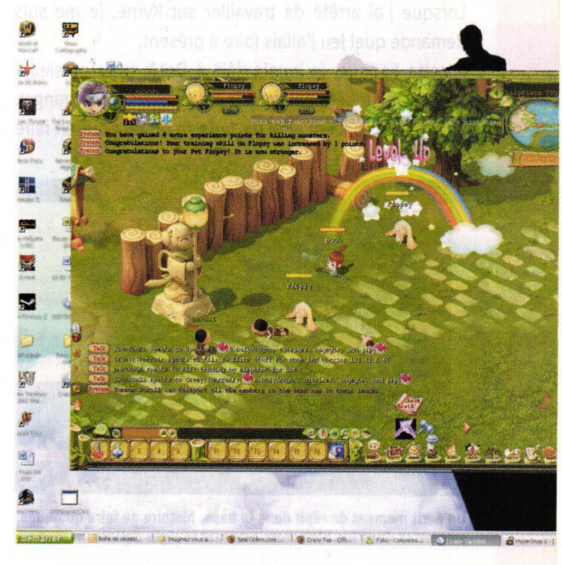
Crazy Tao a enfin ouvert ses portes à tous depuis peu de temps. Les amateurs de Free2Play peuvent désormais arpenter le monde haut en couleurs de ce MMO développé par TQ Digital. L'univers de Crazy Tao est basé sur la culture chinoise et propose d'incarner une petite fille, une femme, un jeune garçon ou un homme. Deux classes sont disponibles à la création : le mage et le guerrier. Mais ici, vous ne combattez pas uniquement avec vos différentes capacités puisque les pets (animaux de compagnie) font partie de votre avatar. Ils sont livrés d'office dès le premier niveau où vous pouvez voir deux bestioles suivre vos pas et attaquer les monstres ennemis. Ces pets possèdent leurs propres aptitudes et peuvent, à terme, servir de monture. Outre les quêtes de base et la chasse aux monstres, Crazy Tao propose également des affrontements entre joueurs. Mais ceux qui désirent s'en prendre aux autres en tant que PK (Player Killer) devront posséder un personnage de niveau 30. Que les petits malins soient sur leurs gardes, si un programme tiers (un bot) est utilisé pour tricher afin d'atteindre facilement le niveau adéquat, les développeurs ont prévu une sanction : la prison. Appelé BotJail, cette prison est évidemment virtuelle et empêchera votre personnage d'évoluer dans le monde de Cray Tao pendant plusieurs jours. Si vous désirez essayer ce petit MMO tout mignon, n'hésitez pas à créer un compte sur www.crazytao2007.com, c'est évidemment gratuit. Par contre, attention, une fois le client du jeu installé, ce dernier risque de ne pas reconnaître votre login et mot de passe car il bascule en clavier US. On vous rappelle rapidement l'équivalence des touches histoire d'éviter les embrouilles : a = q / z = w / , = m. Voilà, il ne reste plus qu'à vous lancer dans l'aventure.

CYD



Forcément, quand on passe du bain de sang de Jericho au joli petit éléphant bleu de Crazy Tao, ça fait bizarre.





Battle for Independence

LE DOTA DU FUTUR



EN TANT QUE GRANDS FANS DE DOTA, NOUS NE POUVIONS PASSER À CÔTÉ DE BATTLE FOR INDEPENDENCE. UN TITRE QUI S'INSPIRE DE NOTRE MOD PRÉFÉRÉ DE WARCRAFT III. RENCONTRE AVEC JEREMY CHATELAINE, LE CONCEPTEUR DE CE PROJET DONT LA PREMIÈRE VERSION OFFICIELLE DEVRAIT VOIR LE JOUR DÉBUT DÉCEMBRE.

Joystick : Est-ce que tu peux nous parler de ton parcours, de tes anciens projets ?

Jeremy Chatelaine : Certainement. Je suis un ex-développeur de jeux vidéo ayant notamment travaillé sur « Black and White » et qui depuis peu a décidé de changer d'industrie sans toutefois abandonner sa passion de créer des jeux vidéo dans son temps libre.

En ce qui concerne les projets personnels, les lecteurs de Joystick se rappelleront peut-être de Ants (Joystick numéro 100!) ou même de Startrip. J'avais également développé un MMORPG gratuit (Kyrne) pendant un temps interminable avant de finalement tourner la page et de me lancer dans Battle for Independence l'année dernière.

Peux-tu nous parler de Battle for Independence ? Quel type de jeu est-ce ?

Battle for Independence (ou BFI pour les intimes) est un RTS où on ne dirige qu'une seule unité de combat amenée à gagner en puissance au fur et à mesure que la partie avance. Le jeu est jouable en réseau jusqu'à 12 joueurs (6 contre 6) et, malgré un gameplay relativement simple (deux camps s'affrontent pour détruire le bâtiment principal ennemi), les différents choix d'évolution qui s'offrent aux joueurs au cours de la partie font qu'au final on a un jeu très stratégique.

Qu'est-ce qui t'a motivé à faire BFI ?

Lorsque j'ai arrêté de travailler sur Kyrne, je me suis demandé quel jeu j'allais faire à présent.

À cette époque, je jouais déjà à DotA, mais plusieurs choses m'embêtaient que je ne pouvais pas changer. J'adorais le concept et je me suis dit qu'on pourrait faire plus de choses si le jeu était en stand-alone (n'ayant pas besoin de Warcraft 3 pour tourner). Puis, de fil en aiguille, je me suis retrouvé à essayer de créer moi-même une version de ce célèbre mod.



La map de BFI est la même que celle de DotA. Au moins vous ne serez pas perdu.

Qu'est-ce que tu as voulu améliorer ou modifier avec BFI par rapport à DotA ?

Plein de choses. La seule que j'ai voulu conserver intacte était la mécanique de jeu que je trouvais excellente. Ce que j'ai voulu changer par rapport à DotA est tout ce qu'il y a autour et qui ne peut pas être changé tant que cela reste un mod. On peut citer par exemple le problème des leavers (ceux qui quittent en pleine partie), le nombre de joueurs limité à 10 maximum, l'interface peu appropriée à DotA, le faible support pour les amis... et bien d'autres choses encore qui ne peuvent pas être résolus avec Warcraft 3. Dans BFI, on peut ainsi jouer jusqu'à 12 joueurs, les parties sont en temps limité par défaut, il y a un système de rang global basé sur celui des échecs (ELO), un gros support pour les amis (invitation via MSN) et plein de petits trucs sympas comme l'impossibilité de perdre le contrôle de son héros ou encore l'affichage du nombre de secondes restantes avant qu'un pouvoir soit à nouveau utilisable après avoir été lancé.

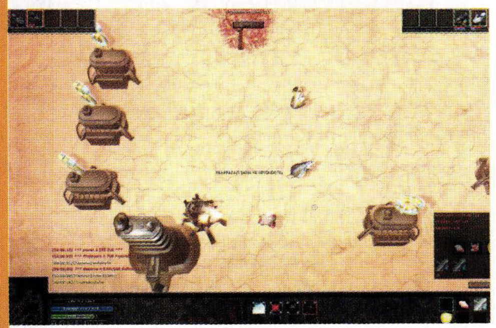
Est-ce que tu bosses tout seul sur ce projet ?

En ce qui concerne le son et les voix, j'ai la chance immense de travailler avec l'excellentissime PoC (John Lang) qui a fait les voix du Donjon de Naheulbeuk. Il est extrêmement talentueux et je me marre tout seul comme un con lorsque j'entends en pleine partie certaines phrases que j'avais oubliées. Pour les graphismes 3D (comme la carte, les bâtiments et vaisseaux), j'ai fait appel à une boîte de freelance montée par un de mes amis artistes très doués. Pour le reste, j'ai tout fait tout seul comme un grand garçon :)

Une fois BFI terminé, as-tu déjà d'autres projets à mettre en chantier ?

Je n'en ai que trop, malheureusement. On verra déjà si BFI marche (il y a encore beaucoup de chemin à faire), car j'aimerais continuer de mettre à jour le jeu avec des nouveaux héros, objets, pouvoirs etc... Mais sans ventes, je n'irais pas bien loin. Après, peut-être un jeu de gestion, un God game ou quelque chose qui sorte complètement des sentiers battus... je n'ai que l'embarras du choix et que trop peu de temps et de ressources pour les réaliser tous !

CYD



Un petit moment de répit dans la base, histoire de faire quelques emplettes dans les bâtiments arborant le sigle dollars.





emuLate!, la consécration

APRÈS S'ÊTRE BRILLAMMENT IMPOSÉS LORS DES QUALIFICATIONS FRANÇAISES, LES JOUEURS D'EMULATE! SE SONT RENDUS, DU 4 AU 7 OCTOBRE, À SEATTLE POUR LES FINALES MONDIALES DES WORLD CYBER GAMES. DANS UN TOURNOI MOUVEMENTÉ, ILS SONT LARGEMENT SORTIS DU LOT ET ONT OFFERT À LA FRANCE SA PREMIÈRE VICTOIRE INTERNATIONALE SUR COUNTER-STRIKE!



emuLate! après leur victoire en France contre mushkin.

En septembre 2006, se formait le line-up emuLate! tel qu'il est à l'heure actuelle. Depuis, s'en est suivie une saison de domination en France : une première place à la Coupe de France 2007, une troisième place à Bilbao et enfin, la consécration d'un an de travail, une médaille d'or aux WCG de Seattle ! Ils empochent par la même occasion 55 000 dollars, le plus gros cash prize jamais gagné par une équipe française. Discrète et sérieuse, cette équipe a su s'entraîner pendant plus d'un an en gardant les cinq mêmes joueurs. La stabilité a toujours porté ses fruits, mais il est si difficile de l'atteindre… Il faut réunir des joueurs disponibles, intelligents, doués et qui s'entendent à la perfection.

Cette alchimie trouvée par SDL, manager de l'équipe, a permis à ses joueurs d'arriver à Seattle rodés et confiants. Plus important encore, ils avaient l'expérience nécessaire pour réaliser cet exploit : savoir perdre et rebondir, comme après la Re-So et la Gamers Assembly. Savoir gagner, comme durant tous leurs autres tournois de l'année en France, et savoir battre les meilleures équipes du monde, comme lors de l'ESWC et de la GameGune. emuLate! a donc réussi à atteindre la maturité recherchée pendant des années par des équipes comme goodgame ou aAa, à tel point qu'on ne les voyait jamais surpris après leurs victoires, même en finale sur la scène, où, et c'est le moins que l'on puisse dire, leur joie était contenue.


Samsung a fait des efforts pour la coupe !

UN TOURNOI MUSCLÉ

Malheureusement pour nous, Français, cette victoire a été ternie par quelques faits divers qui ont un peu volé la vedette aux joueurs d'emuLate!. Explications : comme tous les ans aux WCG, les poules sont complètement tirées au hasard et forcément déséquilibrées… Mais la vraie catastrophe a été l'introduction d'un nouvel article dans le règlement, interdisant l'utilisation du « double duck » que tous les joueurs utilisent tout au long de l'année pour se déplacer rapidement sans bruit. Les joueurs ont donc eu beaucoup de mal à se retenir, même les Coréens qui ont porté réclamation après leur défaite en huitième de finale contre les Norvégiens, avant d'obtenir gain de cause. Un de ces derniers, fou de rage contre les Coréens et les admins, a lâché un « get cancer and die please » qui a beaucoup fait parler de lui. Ajoutez à cela des bagarres, a priori d'ordre politique, entre les délégations chinoises et taïwanaises, et vous obtenez l'événement le plus controversé de l'année. Dans tous les cas, emuLate! a atteint le teamplay et l'expérience nécessaires pour gagner l'un des plus grands tournois de l'année, cela va faire un bien fou à une communauté française pleine de talents qui prendra sûrement enfin conscience de son potentiel.

BALDOURS

Merci à www.fragbite.com pour les photos.


Le drapeau tricolore à l'envers, un classique aux WCG.

Les Ukrainiens, A-Gaming, finissent à une incroyable troisième place.



Les Danois de NoA, déjà seconds à l'ESWC, cumulent les médailles d'argent.


Une victoire méritée pour emuLate!.

Guild Wars

PLEINS FEUX SUR LES BE TEAM

GUILD WARS FAIT OFFICE DE VILAIN PETIT CANARD DANS LE MONDE DU ESPORT. POURTANT, LE TITRE D'ARENANET DISPOSE D'UNE COMMUNAUTÉ IMPORTANTE PRÊTE À EN DÉCOUDRE DANS DIVERS TOURNOIS. RENCONTRE AVEC ADRIEN « D1MMU » DESSILLY DE LA BE TEAM, CHAMPIONNE DE FRANCE DE GUILD WARS.



En premier plan accroupi : S!on à gauche et Carmen à droite. Au fond, de gauche à droite : Shaar, Himiko, Ra1zen, Aspen, D1mmu, le porte-parole de l'équipe, Leak'S, Zobi et Narchy.

Joystick : Parle-nous de ta guilde.

D1mmu : Notre guilde était en fait un regroupement de joueurs occasionnels issus de la même région. Le but était de jouer sans prise de tête tout en organisant un maximum de rencontres « IRL » (In Real Life) et Lan Parties.

Notre philosophie est de promouvoir la régularité et la progression de chacun à long terme. Même si nous sommes mauvais au début, nous restons soudés et faisons le nécessaire pour nous améliorer ensemble.

La fondation du clan date d'août 2004 sur Jedi Knight 2. Après un classement dans le top mondial (10e place) sur ce jeu, nous avons décidé de changer de style de jeu. Nous arrivons sur Guild Wars vers mai 2005, et il nous faudra bien un an pour percer dans le monde PvP. Actuellement, la guilde contient des membres séparés dans plusieurs squads et compte 24 membres Guild Wars pour une trentaine de joueurs au total. Nous sommes nombreux car les joueurs inactifs n'ont pas quitté la guilde (nous gardons contact avec eux par le biais de nos activités IRL).

Comment recrutez-vous de nouveaux joueurs ?

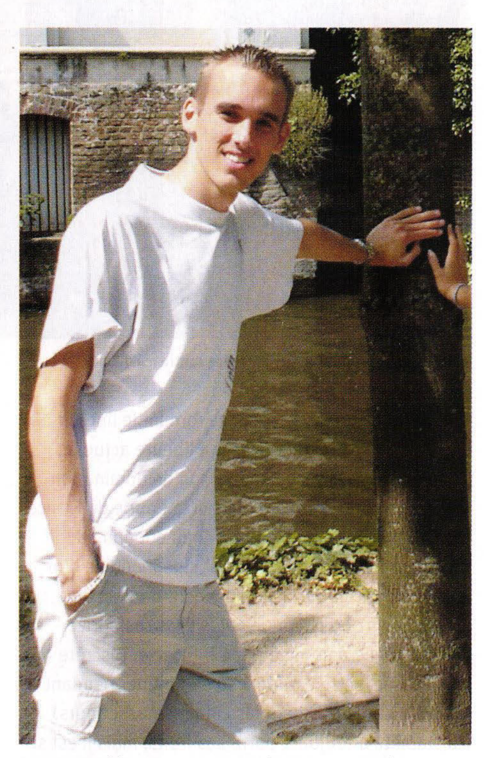
Le recrutement se fait tout naturellement. Nous sympathisons avec les joueurs et au fur et à mesure, si ceux-ci sont constants et performants, ils finissent par rejoindre notre équipe. Nous acceptons très rarement des joueurs qui postulent sans que nous ne les connaissions. Nous recherchons une bonne cohésion dans le groupe, ce qui est difficile si nous sommes trop nombreux.

Comment se déroulent vos sessions d'entraînement ?

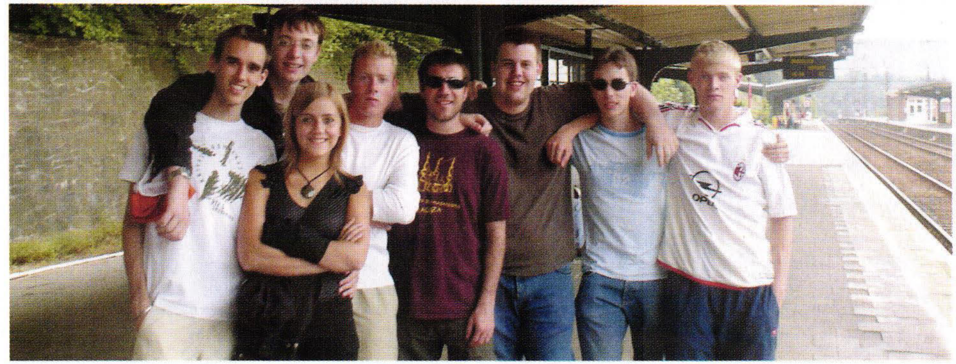
Avec le système extrêmement élaboré de Guild Wars, nous pouvons faire entre trois et cinq GvG (guilde contre guilde) officiels par jour. Nos sessions d'entraînement sont comprises directement dans ces matchs. Disons que nous testons certaines stratégies en mode officiel et que nous jouons plutôt la sécurité en mode tournoi.

En tant que guilde PvP (joueur contre joueur), comment les Be Team ont accueilli l'arrivée de la dernière extension, GWEN (Guild Wars Eye of The North), qui est principalement axée sur le PvE (joueur contre environnement) ?

Si on compare GWEN à l'arrivée de Faction et Nightfall, elle est passée presque inaperçue dans le monde PvP. Les nouvelles compétences étant principalement axées pour le mode PvE... Certains d'entre nous ont terminé les quêtes principales en un jour comme d'autres n'ont encore rien commencé.



D1mmu prend la pose. La preuve en image qu'on peut être un harcore gamer et ne pas ressembler à un gros dégueulasse qui a 80 de QI.



De gauche à droite : D1mmu, Lead, Tw1ty (la seule fille au milieu de tous ces méchants garçons), Ra1zen, Le Mex, Flayer, Tom et S!on.



La « victoire incontestée » indique qu'aucun personnage n'est mort dans l'équipe victorieuse.

Le grand regret d'ArenaNet est de voir la communauté de Guild Wars scindée en deux groupes bien distincts, le PvE et le PvP, chacun restant bien sagement dans son coin. Comment se passe le dialogue entre joueurs PvE et PvP ?

Même si ce clivage est une réalité, un grand nombre de guildes PvE s'intéressent tout de même de prêt ou de loin au monde PvP. Parallèlement, un joueur PvP va peut-être aussi monter un personnage PvE pour l'utiliser en compétition. On va donc dire que les joueurs se croisent occasionnellement même si le résultat est loin de ce qu'espérait ArenaNet (et les joueurs ?).

Comment s'est déroulée l'organisation de la team (le choix des joueurs/persos) pour la finale de la Coupe de France ?

Nous avons donné la priorité aux huit meilleurs joueurs actifs et selon leurs disponibilités, nous avons adapté le line up. Cependant, d'autres membres sont venus pour jouer réserve ou supporter.

La team attend bien sagement afin d'obtenir un boost de moral.



Est-ce que tous les membres de Be Team sont polyvalents ? Maîtrisent-ils plusieurs persos ou se concentrent-ils sur un seul ?

On ne parle pas vraiment en termes de personnage mais plutôt en termes de rôle. Chaque membre est spécialisé dans un des 4 rôles expliqués ci-dessous :

Offensif : en général guerrier, derviche ou rôdeur (ou plus rarement assassin). Leur rôle sera principalement d'exercer un maximum de pression/dégâts sur la team adverse.

Middle line : élémentaliste, envoûteur, rôdeur interrupt, nécro ou parangon. Leur positionnement est intermédiaire, ils doivent suivre les décharges des guerriers, venir en soutien ou ennuyer les joueurs adverses avec un certain nombre de sorts et maléfices.

Soutien : les moines, probablement la classe qui demande le plus de spécialisation dans le jeu... En général, un bon moine n'a joué que cette profession depuis le début du jeu. Ils jouent un peu en retrait par rapport au positionnement général du groupe et doivent maintenir l'équipe en vie le plus longtemps possible.

Flageur : élémentaliste, rôdeur, envoûteur ou ritualiste. Il est responsable de notre drapeau qui pourra nous assurer un gain de moral (moral boost). Il a aussi pour but de protéger les PNJ (personnages non joueurs) de notre base lorsque le combat se déroule au centre ou chez l'ennemi. C'est en général un personnage indépendant par rapport au groupe.

Guild Wars a tout pour être sur la scène de l'eSport, cependant il n'apparaît pas dans les événements comme la Coupe du monde de jeux vidéo par exemple. Et quand on voit que la finale a été un peu approximative au niveau organisation lors du Festival du jeu vidéo, on se demande



Le podium de la Coupe de France qui s'est déroulée au Festival du jeu vidéo au mois de septembre.

comment vous voyez la place de GW dans l'eSport aujourd'hui ?

On peut remarquer qu'ArenaNet fait son possible pour donner goût aux joueurs à rentrer dans la compétition Guild Wars, notamment grâce au système de tournoi mensuel qui peut rapporter gros régulièrement (si on gagne évidemment). Mais mon plus grand regret reste l'impression que GW fait bande à part face à l'ESWC (Electronic Sport World Cup) et aux organisations dites « officielles ». Ce qui me semble être une erreur à long terme... Alors que le nombre de compétiteurs sur GW est parfois bien plus élevé que sur certains FPS, la reconnaissance est souvent moindre. Néanmoins, ArenaNet a tout de même organisé deux grands championnats du monde (à Leibniz et Taipei) avec beaucoup d'argent à la clé et une bonne médiatisation. Mais il aurait été préférable que ces championnats se déroulent dans le cadre de l'ESWC.

Certaines grosses guildes de MMO tentent de diversifier les titres sur lesquels ils évoluent. Comptez-vous faire pareil ou simplement continuer votre bonhomme de chemin sur GW ? Quels sont vos objectifs maintenant que la Coupe de France est dans votre poche ?

Nous souhaitons essayer d'autres styles de jeu au risque de perdre notre renommée. Le but premier étant de retrouver le goût du challenge dans un jeu où nous aurons encore tout à apprendre ensemble (comme nous l'avons fait en passant de JK2 à GW). Nous irons peut-être sur UT3 ou Team Fortress 2... Tout reste encore à décider. À côté de cela, notre objectif actuel sur Guild Wars est d'obtenir la cape gold (cape que l'on obtient en gagnant un tournoi mensuel).

Merci pour ton temps. Un mot pour la fin ?

Je remercie Joystick pour l'attention qu'il porte à Guild Wars et à sa communauté. Merci aussi à tous les be et les supporters pour leur sympathie, ainsi qu'aux RiP pour leur fairplay lors de la finale. Je tiens aussi à souligner le professionnalisme du staff Mondes Persitants qui a su accueillir les teams comme il se doit lors du Festival du jeu vidéo (contrairement aux organisateurs de ce même festival).

Cyd

Net news

World of Padman/Minerva/Paranoia

PÂTE À MODELER



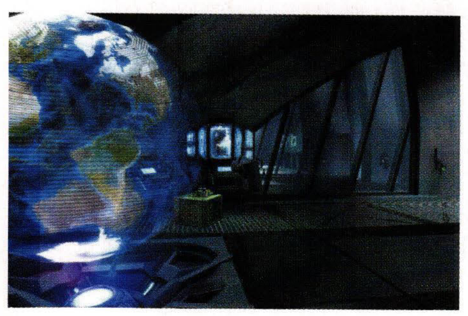
CE MOIS-CI, PLACE AUX STAND-ALONE SOLO, HISTOIRE DE ROMPRE AVEC CETTE LÉGENDE QUI VOUDRAIT QUE LES MODDEURS NE SACHENT SCULPTER QUE DES MAPS MULTIJOUEUR. MAIS AVANT D'ENTRER DANS LE CŒUR DU SUJET, PRENEZ LA PEINE DE LIRE LE S.O.S CI-DESSOUS.

Appel à la population : l'équipe de World of Padman (rappel aux amnésiques : c'est un mod Quake 3) a désespérément besoin d'aide. Leurs derniers modèles de persos ont des soucis d'animation et surtout, il leur faut rapidement un medic spécialisé dans les attaques armées. Alors je ne sais pas si vous êtes une âme charitable, mais bon, si ça se trouve ils vous récompenseront en vous offrant une belle amazone ou en vous gratifiant d'un vrai costume de poulet. Si vous vous sentez l'étoffe d'un super-secouriste en collant rouge et bleu, voici le lieu d'où a été lancé le S.O.S. : http://padworld.myexp.de/index.php?news

LE CHARME DES RÉPUBLIQUES BANANIÈRES

Bon, j'aurais pu continuer dans le style appels désespérés de gens méritants, mais je dois vous dire quelque chose d'extrêmement important. Non, je ne vais pas vous parler du charme des républiques bananières, ce vieux fantasme qui hante mon âme de vieux colonialiste. Car même s'il y aurait beaucoup à dire sur l'art de graisser le poil des singes avec de la purée de banane ou sur les techniques de fabrication frauduleuses de faux sacs Viton, avec les peaux de ces merveilleux fruits phalliques en guise de fourrure, je suis tenu de vous donner de la vraie info. Oublions donc ce passionnant sujet et concentrons-nous sur Minerva : Metasis. Si vous ne connaissez pas encore ce merveilleux stand-alone pour Half-Life 2, sachez qu'il est ressorti au début du mois d'octobre dans une version remaniée, avec notamment trois nouvelles maps pour le régal des pupilles.







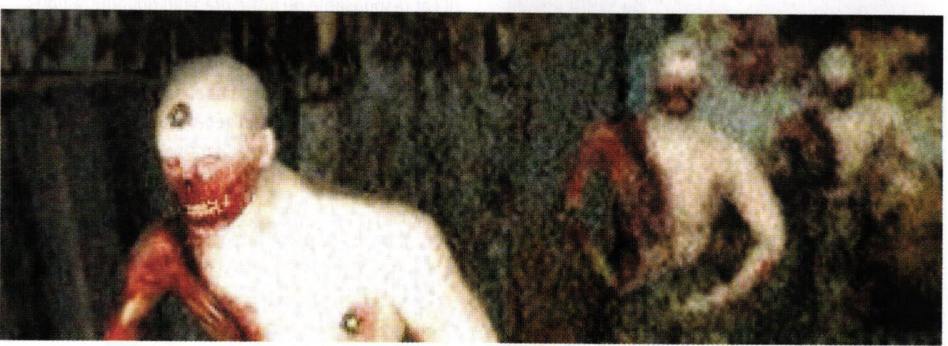
Les Eldars Noirs : aussi mauves que mauviettes.

Le pire dans cette histoire, c'est que ce mod a été créé par une seule et unique personne, épaulée de quelques bénévoles occasionnels. De quoi devenir franchement jaloux, je vous l'accorde. Un lien ? Allez, je suis bon prince, en voici même deux : www.hylobatidae.org/minerva/filegoatmatic.php?filename=metastasis_patched.exe et http://files.moddb.com/8704/download-minerva-metastasis-full-patched/.

Bon, même si Minerva est excellent, je vous accorde que ce n'est pas de prime jeunesse. Les accros aux mods fraîchement éclos devraient donc mettre un petit flux RSS sur http://paranoia.level-design.ru/. Kesako ? Eh bien, il s'agit du site officiel d'une équipe de Russes. Forcément, qui dit Russes dit gens forts talentueux et sous-payés. À défaut d'avoir réussi à trouver un éditeur pour leur donner à manger, cette fine équipe a décidé de relever la barre de qualité d'un cran au niveau des mods avec Paranoia, un mod solo pour Half Life 2. En apparence, le projet ne paie pas de mine, mais si vous voulez mon avis, vous pouvez vous attendre à une ambiance pas piquée des vers, avec un scénar tordu comme il faut. Paranoia est prévu pour sortir en décembre, espérons qu'il n'y ait pas de trop gros report.

Quoi, j'ai déjà dépassé mon quota de signes ? Dommage, moi qui voulais aussi vous parler de Dark Eldar Mod www.pmods.net/Dawn%20of%20War/modlist/Dark-Eldar-Mod_1277/, histoire de corriger le tir par rapport au mois dernier. Ben oui, SoulStorm, l'add-on pour Dawn of War, ne proposera pas les Sœurs de Bataille, mais les Eldars Noirs. Dommage d'ailleurs...

TUTTLE

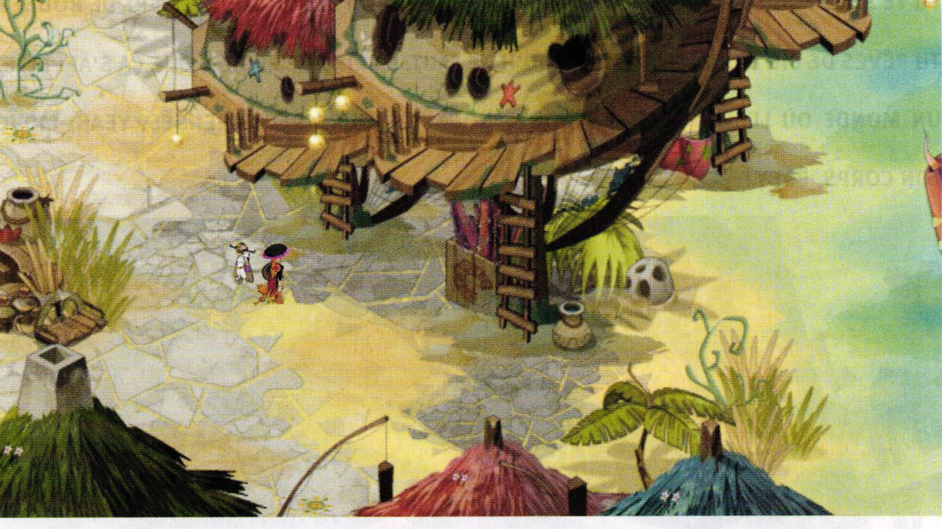


« Paranoïa, le jeu où l'on voit le mal partout. » En voilà un slogan qu'il sonne bien.

Dofus

Faites la guerre, pas l'amour !

WAKFU PAR-CI, WAKFU PAR-LÀ... ON OUBLIERAIT PRESQUE DOFUS DANS CETTE AFFAIRE. ÇA VEUT DIRE QUOI ? QU'AU BOUT DE TROIS ANS LA PASSION S'ÉTEINT ? QU'IL N'Y A PLUS D'AMOUR ? VOUS ÊTES DES SANS-CŒUR ! CE SONT DES VACANCES QU'IL FAUT À VOTRE IDYLLE. L'ÎLE D'OTOMAÏ, ÇA VOUS IRAIT ?

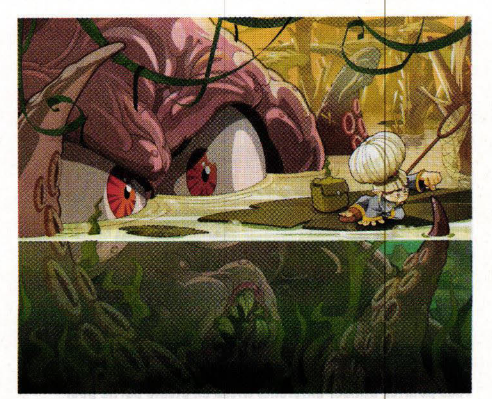


Mes prochaines vacances...

Bon, c'est vrai qu'avec une série télé en préparation, des mangas à écrire et dessiner, et un très ambitieux Wakfu à développer, on pourrait croire qu'Ankama est occupé à tout autre chose qu'à porter Dofus à bout de bras. Faux ! L'île d'Otomaï, parfois aussi nommée moins poétiquement patch 1.20, est sans nul doute la plus imposante mise à jour de Dofus sortie en trois ans d'existence. Non seulement cette extension rajoute une île équivalente à 1/8 de la taille totale du Monde, mais elle corrige également des défauts de jeunesse du soft. Par exemple, au milieu de cet île-continent où s'entremêlent plages, jungles et marécages, cinq donjons ont été implémentés. En les explorant, non seulement les joueurs trouveront des panoplies inédites aux noms toujours improbables, mais ils pourront avec la quête adéquate, s'en servir pour redistribuer les points de compétence de leurs avatars. Terminés les personnages « ratés » dont l'arbre de talent restait figé dans le marbre ! En marge de cette avancée considérable, de nouvelles maisons sont arrivées sur le marché de l'immobilier, et les monstres délaissés ont été revalorisés par de nouveaux items.

CHACUN SON CLOCHER

Autre atout majeur d'Otomaï : une totale refonte du système PvP (joueur contre joueur) originel. Pour que d'innocents cueilleurs de pommes ne soient plus les souffre-douleur d'apprentis barbares névrosés, toute une jolie mécanique RvR (royaume contre royaume) a été mise en place. C'est officiel, Bonta et Brakmar vont régler leurs comptes en jolies batailles rangées. Désormais, chaque zone dispose d'un prisme de contrôle que vous ne pouvez capturer qu'à condition de posséder un territoire mitoyen. À partir de là, la guerre devient un véritable jeu de gagne-terrain, qui n'est pas sans rappeler ce bon vieux Risk, un Risk où chaque camp avancerait ses pièces sur le vaste plateau Dofus. C'est intelligent, plutôt bien fichu, et ça donne enfin de l'importance aux villages de conquête, ces sept bases avancées qui déterminent le pourcentage total de terrain que vous pouvez posséder, et qui devraient à ce titre être les théâtres de nombreuses et douloureuses bastons. On devrait avoir une bonne refonte PvP, qui boosterait le droprate et l'XP gagnée sur chaque zone contrôlée et encore dynamisée par des sorts de niveaux 6 pour chaque classe, histoire d'offrir des combats plus bourrins. Si le gameplay de ce RvR n'est pas encore tout à fait aussi abouti que le souhaiteraient les développeurs, il devrait déjà donner maille à partir aux joueurs pour longtemps, et renouveler en profondeur leur expérience de jeu.



On téléphone maison mamie ?



Une extension riche que cet Otomaï, qui prouve que non, Dofus n'est pas la cinquième roue du carrosse Ankama. Il est plus vivant que jamais et toujours, toujours pas cher. Mais que demande le peuple ?

LUCKY





La vase, aphrodisiaque de mes nuits sans sommeil.

Empire of Sports

Le MMO qui fait suer les mimines

TU TE SENS MAL DANS TON BODY ? TU VEUX PERDRE TON VENTRE QUI TE SERT DE BOUÉE ? TU RÊVES DE BIG MUSCLES ? ON A CE QU'IL TE FAUT. EMPIRE OF SPORTS QUE ÇA S'APPELLE, UN MONDE OÙ LES EFFORTS PHYSIQUES SONT TOUJOURS RÉCOMPENSÉS. YEAH, MOVE TON CORPS, BABY !



Paris City et ses pâtisseries traditionnelles. Les Allemands seront à Muncih et les Anglais à Londres.

Que tu sois core ou casual, peu importe, y' en aura pour tout le monde. Il te faut juste un peu de volonté, un peu de temps et un peu de passion. Je sais, ça fait beaucoup de « peu » mais ici, il faut savoir souffrir pour être au top. Empire of Sports est un espace où tout le monde est beau, fort et musclé. Un MMO pour ceux qui chérissent le culte du corps et qui pratiquent le culte du sport. Et je vous assure que cette société futuriste en jette un max. Un semblant de Paris, avec ses vieilles ruelles « carte postale », ses coins hype et ses centres à gonflette.

PIA, PIA, PIA DANS TON CORPS

Pas le temps de jouer les touristes, le matin, c'est centre d'entraînement. Tu enchaînes les appareils comme si tu enchaînais les mini-jeux. Aux étages supérieurs, la salle de shooting et celle de danse. Muscle ton jeu ! Fais pas de zèle et travaille en particulier les muscles qui te serviront dans ta ou tes disciplines de prédilection. Tes mollets pour le tennis, ouais, allez, bouge tes jambes. Happy face, si tu veux le level, faut te donner à fond dans la joie et la bonne humeur. L'aprem, sur le court, c'est déjà plus compliqué. C'est même assez space sans manette mais ça vient vite. Le clavier sert à se diriger ou lancer un trick, et la souris permet de viser ou donner un effet à la balle. C'est vraiment pas si mal à la longue. Si t'as trop chaud, fais du ski, ou du bobsleigh, ou du skeleton. Si tu te sens seul, fais du foot, à onze contre onze, ou du basket à cinq contre cinq. Reste l'athlétisme, avec ses différentes catégories. La course de fond est plutôt sympa, stratégie de placement, gestion de l'effort... Intéressant. Côté sport, il y a vraiment de quoi faire et les idées originales de gameplay ne semblent pas manquer aux développeurs. Reste la détente. Le soir, c'est shopping. Barres vitaminées ou veston seventies, tu trouves de tout ici pour chérir ton avatar. Le ranking, c'est autre chose, et ça passe par la compétition. Alors Empire of Sports, marchera ou marchera pas ? Difficile à dire pour le moment, mais l'idée est séduisante et la réalisation semble tenir le coup. Si la communauté adhère, moi je dis pourquoi pas. Réponse avant la fin de l'année.

SUNDIN

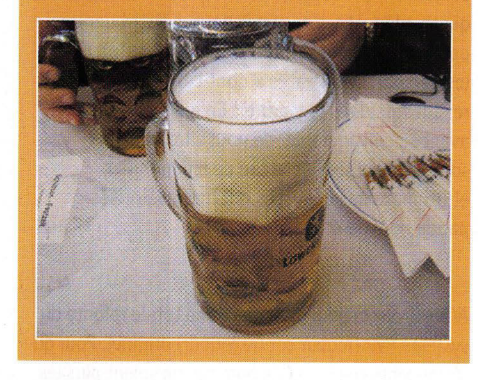




Beau gosse ! Attention à ne pas trop se fatiguer, il faut garder du jus pour la compet'.

ANECDOTE ALCOOLISÉE

C'est l'histoire d'un petit journaliste parti à Munich découvrir Empire of Sports. Bien naïf qu'il était, le petit journaliste s'attendait à une présentation classique d'un jeu sympathique. Bien naïf qu'il était oui. Deux litres de bière et quelques kilos de charcutaille plus tard, notre petit journaliste se demandait où on l'avait envoyé et ne se souvenait déjà plus du nom du jeu. Il était à l'Oktoberfest, la fête de la bière de Munich, en compagnie du managing director Christian Müller, et d'une bande de Teutons déchaînés. Il a survécu, rassurez-vous.





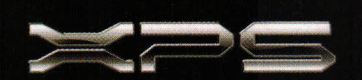
Vous pourrez utiliser différents tricks en pleine partie pour déstabiliser votre adversaire ou gonfler vos capacités pendant un court laps de temps.

Dell™ recommande Windows Vista® Édition Familiale Premium.

intel Core™2 Duo inside™

Double cœur. Toujours Plus.

ROUGE PASSION



Performances affolantes. Design troublant. Innovations surpuissantes, de la bande passante mobile pour télécharger à vitesse grand V (en option) jusqu'au Wi-Fi® Catcher pour trouver le réseau en quelques secondes, sans même démarrer votre ordinateur. Et l'assistance chirurgicale 24h/24 7j/7 de nos experts. Repoussez vos limites avec le XPS.



Remplacez votre mot de passe d'un simple glissement de doigt grâce au lecteur biométrique d'empreinte digitale (en option).



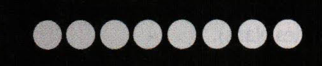
Augmentez et réduisez la brillance à volonté avec l'écran WLED (en option). Il est 36% plus brillant, plus léger de 118g et 2,5mm plus fin qu'un écran de portable standard.

XPS M1330, UNE MOBILITÉ SANS ÉGALE - ULTRA LÉGER, ULTRA PUISSANT.

AUGMENTEZ LA PUISSANCE DE VOTRE XPS AVEC LES OPTIONS SUIVANTES:

• Processeur Intel® Core™2 Duo T7500 (2.20GHz, 4Mo L2 Cache, 800MHz FSB) • Windows Vista® Édition Familiale Premium authentique • 4Go de mémoire DDR2, 667MHz • 250Go de disque dur • nVIDIA® GeForce® Go 8400M GS • Écran UltraSharp™ WXGA (1280x800) 13,3", à technologie LED blanc (300 nits) • Lecteur 8x DVD+/-RW à chargement par fente • Lecteur d'empreintes digitales

PRIX A PARTIR DE 949€TTC





PPELEZ-NOUS OU CONNECTEZ VOUS SUR NOTRE SITE

0 825 387 142 WWW.DELL.FR

YOURS IS HER

Trouvez le vôt

ROSOFT® OFFICE FAMILLE ET ETUDIANT 2007 POUR 179€TTC

McAfee® PROTEGEZ VOTRE PC AVEC LE LOGICIEL McAFEE® SECURITYCENTE

World of WarCraft
LA « KIKOO ATTITUDE »

PARTIR EN QUÊTE DE LA PLUS GROSSE ÉPÉE VOUS ENNUIE. ORGANISER UN RAID POUR OBTENIR LE DERNIER OBJET DE VOTRE SET T12 VOUS FATIGUE. ALORS METTEZ UN PEU D'EXOTISME DANS VOTRE VIE VIRTUELLE ! DÉGUISEZ-VOUS, MARIEZ-VOUS, ARPENTEZ LES VILLES AVEC L'ARME KIKOO DU MOMENT. POUR ÊTRE TENDANCE ET CLOUER LE BEC À CE GUERRIER EN ARMURE QUI PIQUE, IL SUFFIT DE PLONGER DANS LES DEUX PAGES SUIVANTES.

PAR S.A.S



BLIZZARD

Blizzard fait référence à des titres comme Diablo ou StarCraft dans WoW. Du pet qui va bien aux tenues qui vous donnent bon teint, tout y passe, même les objets cultes de Diablo II...

LE COW LEVEL N'EXISTE PAS

Ah, Diablo ! Le plaisir de la surprise Kinder sur chaque boss et des items à ne plus savoir qu'en faire. Retrouvez certains de ces objets mythiques dans WoW.

HACHE DE GUERRE PIEUSE (en référence à l'arme Hellslayer Battle Axe)

Trouvé sur : Pinceur Bourbecoque, Gan'zulah, Cyclonien

MINI-DIABLO

Récompense de la quête : « Bienvenue ! » (donnée par des PNJ dans toutes les zones de départ)

Prérequis : Boîte collector de World of WarCraft

PEAU DU ROI DES VACHES (en référence au Cow Level secret)

Trouvé sur : Seigneur Kazzak, Emeriss, Taerar...

TROISIÈME JAMBE DE WIRT (en référence à Diablo II)

Trouvé sur : Pirate chasseur de trésor, Pirate des Mers du Sud, Flibustier des Mers du Sud...

L'ART DE LA GUERRE

Voici comment vous déguiser en footman, l'une des unités les plus emblématiques de WarCraft.

SET IMPÉRIAL

Ceinture, bottes, pansière, brassards, heaume, épaulières, jambières

Production d'un artisan : Forge (265 à 300)

Récompense de quête : Quêtes portant le nom des différents objets, données par Derotain Siroteboue (il faut lui rapporter des barres de thorium pour qu'il vous donne les plans).

MARIAGE

Un charmant Tauren vous fait les yeux doux ? Vous trouvez que cette elfette est vraiment trop sexy ? Si vous ne savez pas comment déclarer votre flamme et demander la main de votre bien-aimé(e), pas de panique. Suivez le guide pour organiser le mariage de vos rêves.

FAITES L'AMOUR PAS LA GUERRE

Que vous souhaitiez réaliser un mariage traditionnel ou asiatique, les possibilités sont formidables. Voici quelques idées de tenues rigolotes et objets dédiés à cet événement.

BOUQUET DE FLEURS

Vendu auprès de : Bernard et Felicia Gump (Hurlevent) ou Nida Sabot d'Hiver (Les Pitons du Tonnerre)

CHEMISE, PANTALON ET VESTE DE SMOKING

Production d'un artisan : Couturier (240 à 250)

Patron vendu (en quantité limitée) auprès de : Éric le tailleur (Forgefer) ou Millie Gregorian (Fossoyeuse)

DANGUI

Vendu auprès de : Geenia Ombresoleil

HABIT ET ROBE DE FÊTE

Production d'un artisan : Couturier (250)

Patron obtenu auprès de Valadar Chantétoile contre des pièces des anciens

ROBE BLANCHE DE MARIÉE

Production d'un artisan : Couturier (250)

Patron vendu (en quantité limitée) auprès de : Alexandra Bolero (Hurlevent) ou Mahu (Les Pitons du Tonnerre)

SOLITAIRE SANS DÉFAUT « VEUX-TU M'ÉPOUSER ? »

Vendu auprès de : Qixdi Beaupiqué (Baie-du-Butin), Arred (Exodar) ou Gelanthis (Lune d'Argent)





NINTENDO

En tant que joueur, l'univers de Nintendo vous est forcément familier. On retrouve de nombreuses références à Mario, Zelda ou encore Donkey Kong en arpentant les terres d'Azeroth et plus particulièrement le cratère d' Un'goro. Voici la marche à suivre pour devenir le sosie de Mario ou encore de Link.

IL FAUT SAUVER LA PRINCESSE ZELDA...

Allez hop, ni une, ni deux, filez à Un'goro faire la série de quêtes donnée par Linken. Un boomerang, du vert pomme plein les fringues et vous serez la relève de Link !

BOOMERANG ET ÉPÉE DE LÉGENDE DE LINKEN

Récompense de la quête : « C'est dangereux d'y aller seul » (donnée par Linken à Un'goro)

Prérequis : « C'est un secret pour tout le monde » (donnée par le radeau détruit de Un'goro)

CHAPERON D'ADJURATEUR

Trouvé sur : Adepte écarlate, Agent Sombrefer...

CHEMISE VERTE EN LIN

Production d'un artisan : Couturier (70)

Patron obtenu auprès d'un instructeur compagnon

JE SAUTERAIS BIEN DANS UN TUYAU

Envie de vous grimer en plombier ? Voici le guide pour que la ressemblance avec Luigi ou Mario soit parfaite.

CHEMISE ROUGE EN LIN

Production d'un artisan : Couturier (40)

Patron obtenu auprès d'un instructeur compagnon

CHEMISE VERTE EN LIN

Production d'un artisan : Couturier (70)

Patron obtenu auprès d'un instructeur compagnon

SALOPETTE BLEUE

Production d'un artisan : Couturier (100)

Patron vendu (en quantité limitée) auprès de : Gina MacGregor (Marche de l'Ouest) ou Alexandra Bolero (Hurlevent), Borya (Orgrimmar), Mallen Legallant (Moulin-de-Tarren) ou Yonada (Camp Taurajo)

PIRATES

Véritable pilier de comptoir de Baie-du-Butin, vous désirez changer votre image ? Pas de souci, on a ce qu'il vous faut : le parfait déguisement de pirate. Ce n'est pas pour autant que les autres joueurs vous craindront mais au moins, vous ressemblerez enfin à autre chose qu'une loque traînant dans une taverne.

MARINS D'EAU DOUCE

Envie de ressembler à Jack Sparrow et de tuer des gobelins par milliers ? Suivez le guide et franchissez le cap de la piraterie, avec classe !

BICORNE D'AMIRAL

Production d'un artisan : Couturier (240)

Patron vendu (en quantité limitée) auprès de : Crosby la Trouille (Vallée de Strangleronce, Le Rivage cruel)

BICORNE D'AMIRAL DE LA VOILE SANGLANTE

Récompense de la quête donnée par : l'Amiral Firallon

Prérequis : Réputation amicale auprès des Pirates de la Voile Sanglante

CHEMISE DE BRETTEUR BLANCHE OU ROUGE

Production d'un artisan : Couturier (160 à 175)

Patron vendu auprès de : Giorgio Bolero (Hurlevent) ou Josef Gregorian (Fossoyeuse)

CHEMISE DE BRETTEUR NOIRE

Production d'un artisan : Couturier (200)

Patron vendu en quantité limitée auprès de : Narkk (Baie-du-Butin)

ŒIL DE REND

Trouvé sur : Rend Main-Noire (Rochenoire)

PERROQUETS

Vendus auprès de : Narkk (Baie-du-Butin), Camelot Rasdhaad (La Foudreflèche)

Trouvés sur : Les Pirates Défias (Les Mortemines), Les humanoïdes de la Voile Sanglante (Vallée de Strangleronce)...

UNIFORME DE BOUCANIER

Récompense de la quête donnée par : l'Amiral Firallon

Prérequis : Réputation neutre auprès des Pirates de la Voile Sanglante

NOËL

Ah Noël ! Ce joyeux moment d'hypocrisie familiale qui nous empêche de renvoyer à la tronche de mamie Gertrude la quinzième écharpe qu'elle a confectionnée pour vous. Mais cette année, vous allez prendre les choses en main. Déguisé en père Noël, vous allez offrir des dizaines de cadeaux super sympas, et tout ça à dos de renne s'il vous plaît !

LE PÈRE NOËL EST UNE ORDURE

Du 15 décembre au 2 janvier, profitez de la fête du Voile de l'hiver pour obtenir ces objets hivernaux !

BOULE DE NEIGE

Objet trouvé, vendu ou produit par un artisan

Vendu par : Penney Copperpinch (Orgrimmar) ou Wulmort Jinglepocket (Forgefer)...

Production d'un artisan : Ingénieur (190)

Schéma obtenu : Durant les fêtes de Noël, dans les courriers envoyés par le Grand-Père Hiver

Trouvé : Dans les montagnes d'Alterac...

CHAPEAU D'HIVER ROUGE OU VERT

Trouvé sur : Maître Canonnier Willey, Maître de guerre Voone... (World Drop)

HABITS D'HIVER ROUGES OU VERTS

Sort : Déguisement du Voile d'Hiver (« buff » obtenu à proximité des capitales pendant les fêtes de Noël)

HOUX PRÉSERVÉ (MONTURE RENNE)

Utilise : Houx préservé

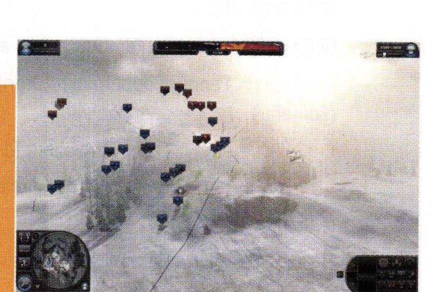
Récompense de la quête : « Metzen le Renne » (donnée par Kaymard Copperpinch à Orgrimmar ou Wulmort Jinglepocket à Forgefer)

World in Conflict

Tactiques multijoueurs, épisode 1

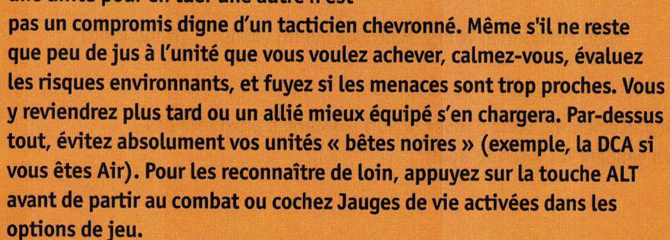
CELA FAIT DES MOIS QU'ON VOUS RABÂCHE QUE WORLD IN CONFLICT EST UN JEU D'UNE SIMPLICITÉ ENFANTINE. DE LÀ À DIRE QUE TOUT LE MONDE PEUT ATTEINDRE LE TOP, IL Y A UN GOUFFRE. ÊTRE UN CADOR DU MULTI, C'EST UN BOULOT À PLEIN TEMPS ! VOICI TOUT UN TAS DE PETITES ASTUCES QUI DEVRAIENT VOUS AFFRANCHIR DE LONGUES HEURES DE RECHERCHE. À TABLE !

PAR SUNDIN



BE CAREFUL

Le conseil est tout simple, pas très précis, mais plus je joue à WiC, plus j'y pense. Foncer aveuglément dans le tas n'est pas une tactique qui paye. Sacrifier une unité pour en tuer une autre n'est pas un compromis digne d'un tacticien chevronné. Même s'il ne reste que peu de jus à l'unité que vous voulez achever, calmez-vous, évaluez les risques environnants, et fuyez si les menaces sont trop proches. Vous y reviendrez plus tard ou un allié mieux équipé s'en chargera. Par-dessus tout, évitez absolument vos unités « bêtes noires » (exemple, la DCA si vous êtes Air). Pour les reconnaître de loin, appuyez sur la touche ALT avant de partir au combat ou cochez Jauges de vie activées dans les options de jeu.



ÉCHANGISME



Vous avez sans doute remarqué qu'il est possible de commander les unités des autres groupes moyennant un léger surcoût. On s'est demandé si ça valait le coup et on répond bof ! Une seule combinaison semble tenir la route en mixant chars et hélicoptères de reconnaissance en début de partie. L'hélico repère et le char tire. Simple et efficace.

ASSOMMÉ



Dans le mode Assaut, il faut accaparer une série de Points de Contrôle les uns après les autres. Quand vous sentez que le Point de Contrôle X est sur le point de tomber, dirigez-vous sans plus attendre vers le Point de Contrôle Y. Avec un peu de chance et ces précieuses secondes gagnées, vous parviendrez peut-être à le capturer avant même que l'ennemi n'ait eu le temps de réagir. N'oubliez pas de réactualiser régulièrement votre point de respawn pour être plus rapidement au cœur de l'action.

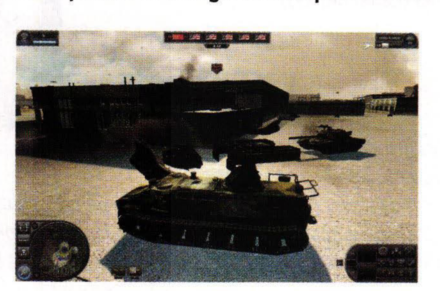


À L'AVEUGLETTE (OU PRESQUE)

Encore une fois, pensez équipe ! N'hésitez pas à balancer un Tir d'artillerie ou n'importe quelle autre Aide Tactique à l'autre bout de la map si un de vos alliés a besoin d'un coup de main. Servez-vous de sa ligne de mire et des icônes de Demandes pour mettre la prune au bon endroit. N'hésitez pas non plus à larguer une Bombe guidée laser sur un Point de Contrôle dans le brouillard que vous pensez sous tutelle ennemie. Ce genre de tir à l'aveugle fait mouche trois fois sur quatre. Même chose si vous êtes du Soutien et que vous avez commandé de l'Artillerie lourde. Tirez dans le brouillard, on discutera après ! Pour revenir aux Aides Tactiques, les connaître parfaitement (effets, coûts, cibles) est une condition sine qua non pour avoir un niveau de jeu correct. Pas de rétention, abusez-en, on peut se passer de la Bombe nucléaire.

COMME À LA MAISON

Rien à voir avec la tactique mais Massive a mis en place deux options assez sympathiques histoire qu'on se sente bien sur WiC. La première donne la possibilité de tagger ses troupes. Pour ce faire, allez sur http://www.massgate.net/, identifiez-vous avec votre login multi puis allez dans les options de votre profil pour uploader le logo qui vous transcende. Un Char lourd à l'effigie de Chabal par exemple, ça peut avoir de la gueule ! La seconde permet de changer la musique du menu. Dans un premier temps, créez un dossier « music » dans le répertoire du jeu puis copiez-y le MP3 de votre choix en prenant bien soin de le renommer « main_menu ».



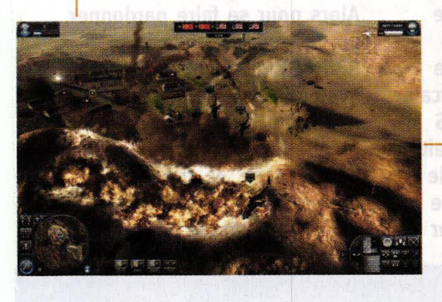


À DEUX, C'EST MIEUX

Les fortifications se construisent plus vite si vous capturez les Points de Contrôle avec un collègue. Vous accumulez également les points et Aides Tactiques plus rapidement.

HAUT LES MAINS !

Un sniper caché, ça peut faire très mal. Mais un sniper qui tire comme un dingue ça le fait pas trop question discrétion. Vous pouvez empêcher vos troupes de tirer automatiquement en appuyant sur la touche G. À vous ensuite de choisir le moment opportun (genre quand une unité adverse est esseulée) pour donner le coup fatal.



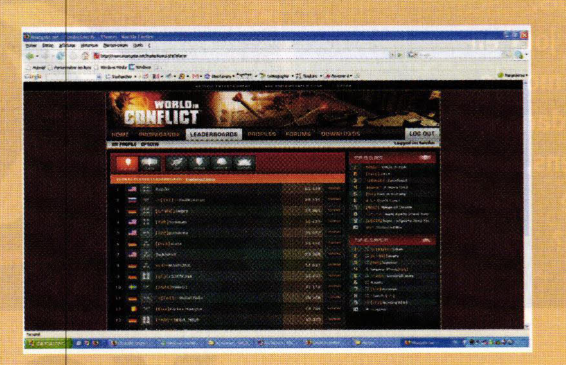
LE SPAWN KILL

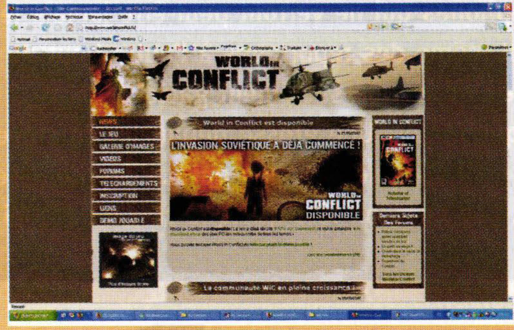
Terriblement efficace que ce Spawn Kill. Tout simplement, il s'agit de se planquer non loin d'une des zones de parachutage ennemies et d'attendre que des nouvelles unités atterrissent. Après, c'est carnage ! Une tactique vicieuse au possible et très simple à réaliser par un joueur Air. Prenez juste garde à ne pas tomber sur une cohorte de DCA lourde. Pour éviter cette odieuse manœuvre, pensez à changer de point de respawn régulièrement, et plus encore dans le mode Assaut.

LES LIENS UTILES

http://www.worldinconflict.fr/
Le portail communautaire français.

http://www.massgate.net/
Le site officiel de la plate-forme multi de WiC, avec les classements et tout le toutim.





http://wiki.gamer.free.fr/world-in-conflict.html
Un Wiki non officiel et non exhaustif. On y trouve néanmoins une batterie de petites astuces et des guides pour chaque classe.

http://www.gamereplays.org/WorldinConflict/portal.htm
Le célèbre portail de parties enregistrées pour STR vient d'ouvrir une section dédiée à WiC.



LE COUP D'ŒIL

Sur le champ de bataille, c'est d'abord une question de coup d'œil. Quel que soit votre corps d'armée, prenez le temps de regarder derrière vous. WiC, c'est du 360°. Pour anticiper les déplacements adverses, servez-vous de la vision alliée, ça ouvre en général de larges perspectives. Et pour libérer totalement vos sens, vous pouvez toujours utiliser la « camera freedom 1 », une caméra pratiquement libérée de contraintes spatiales. Pour la mettre en route, suivez la procédure : 1- Faites un clic droit sur le raccourci qui vous sert à lancer WiC puis allez dans propriétés. 2- Dans la case Cible, rajoutez « -console » à la fin, ce qui devrait donner : C:\WiC\wic.exe -console. 3- Quand vous êtes dans le jeu, appuyez sur _ pour accéder à la console et tapez « camerafreedom 1 ». Pour ne pas avoir à se retaper la manip' à chaque fois, créez un fichier wicautoexec(.txt) dans Mes Documents/World in Conflict dans lequel vous mettrez : bind [la touche de votre choix] camerafreedom 1. Voilà, une nouvelle expérience s'offre à vous !

Cadeau bonux

J'ai deux nouvelles pour ceux qui voudraient s'acheter une 8800 GTS. Commençons par la bonne : vous aurez bientôt droit à 16 unités de shaders en prime, passant de 96 à 112 (ou de 24 à 28 groupes de 4 unités pour garder une notation non marketing). Les 8800 GTS se rapprochent ainsi des 8800 GTX et de leurs 128 unités (32 groupes). La mauvaise nouvelle ? On ne trouvera plus ces cartes que dans leurs versions 640 Mo de Ram, la 8800 GTS 320 Mo va disparaître.

Tout ce chamboulement sans changer le nom des cartes risque de créer pas mal de confusion dans les magasins, alors promettez-moi d'y regarder à deux fois avant d'acheter.

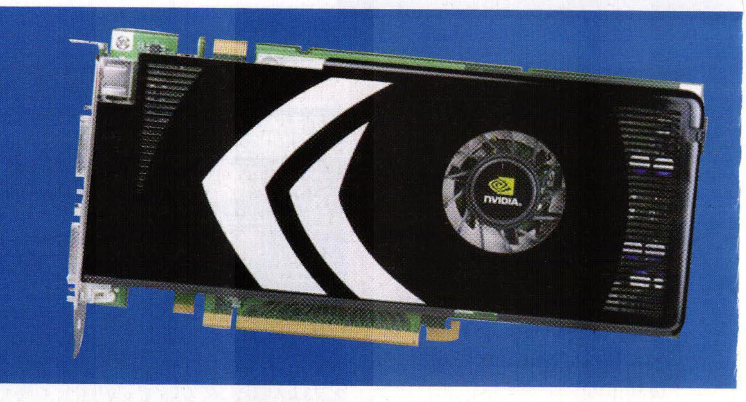
Les 8800 GTS 320 Mo et leur PCB vert sont une espèce en voie de disparition...

Madame Irma

Parfois, on essaye de faire le malin en prédisant des trucs. Et parfois on se trompe. Le mois dernier j'avais tenté de prédire que le G92, puce venant s'intercaler entre les GeForce 8800 GTS et les 8600 GTS s'appellerait 8700. La logique implacable s'est confrontée au réalisme du marketing : pour montrer à quel point le G92 se rapproche des 8800 GTS, Nvidia l'a baptisé 8800 GT. Alors pour se faire pardonner, on va vous dire que la 8800 GT disposera d'un système de refroidissement n'utilisant qu'un seul slot, qu'elle tournera aux alentours de 600 MHz, et on vous donne en prime non pas une, mais deux photos !

Des processeurs qui ne sortiront pas avant un mois, des téléphones qui ne verront peut-être jamais le jour en France et même des reportages à l'autre bout du monde, c'est que l'on vous a sacrément gâtés ce mois-ci dans la rubrique Matos. Une grosse débauche de moyens, à croire qu'il y a une occasion particulière pour ce numéro. Les gars, on fête quelque chose ou quoi ?

par C_Wiz



2950 Pro

Les petits gars d'ATI ont lancé de manière ultra discrète leur 2900 Pro. Il s'agit d'une carte réutilisant la puce des 2900 XT (le R600) avec un nombre d'unités réduit et des fréquences revues à la baisse. Des cartes qui devraient avoir une durée de vie assez limitée. Tellement limitée qu'AMD n'a pas voulu nous en fournir. Il faudra attendre mi-novembre pour voir débarquer une autre carte milieu de gamme, la Radeon HD 2950. Ce sera un renouveau pour ATI puisque ces nouvelles cartes basées sur le GPU RV670 vont venir titiller fortement les performances des 2900 XT qui n'ont pas vraiment trouvé leur public. Trois versions sont prévues avec de 256 à 512 Mo de Ram (GDDR 3 ou 4) ainsi que des fréquences élevées : de 600 à 825 MHz (la 2900 XT culminait à un très particulier 742 MHz). Ces hautes fréquences sont obtenues grâce au procédé de fabrication utilisé : le 55 nanomètres. Ces cartes prendront les noms de 2950 GT, Pro et XT, remplaçant définitivement la gamme 2900.

ATI™

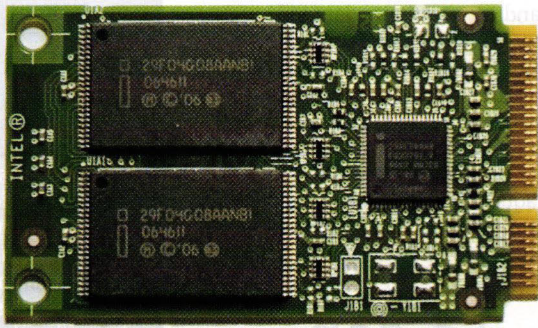
X2X

Qui se souvient des 7950 GX2, les cartes très haut de gamme de Nvidia utilisées pour le Quad-SLI ? Rassurez-vous, vous n'êtes pas les seuls à les avoir oubliées vu le support qui est offert à ces cartes sous Vista (et même sous XP). On pouvait se dire que ce genre d'histoire refroidirait ATI de se lancer à son tour dans des cartes disposant de deux GPU. On avait parlé un temps de deux 2600 XT sur une même carte, un concept qui a heureusement été mis de côté.En revanche, un nouveau est arrivé avec, roulement de tambour, la 2950 X2X ! Pour ceux qui n'auraient pas deviné, il s'agit de deux RV670 sur une même carte. Cette « X2X » prévue pour le début de l'année remplacera le R680 qui, lui, a été abandonné.

Ironiquement les modèles de 7950 GX2 que nous avons eus entre les mains n'ont jamais fonctionné correctement.

La rivière des Caribous

Avec la dernière version de sa plateforme Centrino, Intel avait présenté les modules Turbo Memory. Un concept sympathique, de 512 à 1 Go de mémoire cache supplémentaire pouvant être utilisée par le système d'exploitation, en grande partie pour accelérer les accès disques. Une sorte de contournement du problème des disques durs qui ne veulent pas voir pousser plus de 16 Mo de cache en leur sein. La chose est supportée par des drivers fonctionnant assez moyennement sous Vista, les accélérations n'étant pas toujours transcendantes. Ou discernables. Intel travaille non seulement sur un nouveau driver (qui marche ?) mais également sur une version pour nos PC de bureau à nous. Avec un peu de chance, cela pourrait accélérer nos temps de chargement dans les jeux, ce qui ne serait pas une mauvaise chose. Il s'agira d'une carte PCI Express 1x brillamment baptisée Cariboo River (un hommage aux Canadiens d'ATI ?). Date de sortie prévue avant la fin de l'année, à condition que le nouveau driver soit prêt. Notez que je n'ai pas précisé de quelle fin d'année je parlais...

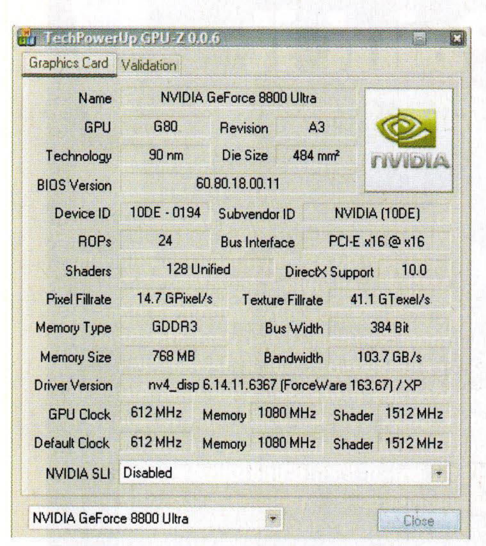


Les modules Turbo Memory pour portables ne ressemblent pas du tout à la version desktop.

Paint it Black !

Il est sûr qu'en attendant les Phenom, AMD est en pleine traversée du désert, pour ne pas dire embourbé dans son propre Vietnam. C'est peut-être pour cela que le constructeur a décidé de repeindre ses processeurs en noir. Après le 6400+ Black Edition, voici venir le 5000+ Black Edition. Contrairement au premier, il s'agit bel et bien d'une puce gravée en 65 nanomètres et cadencée à 2.6 GHz tout comme le 5000+ classique. La différence ? Le coefficient multiplicateur est débridé, ce qui consolera les overclockers perdus sur une plateforme AM2.

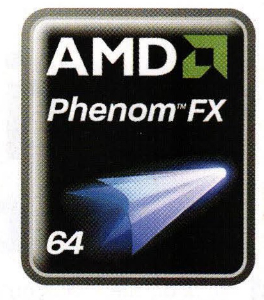
GPU-Z



Encore pas mal de petits détails à fixer pour GPU-Z, comme la détection des chipsets graphiques pour portables, pas vraiment au point.

En France, on a des idées et des développeurs qui créent des logiciels bien utiles comme l'excellentissime CPU-Z avec lequel je vous bassine quasiment tous les mois. Nous saluerons donc la non inventivité allemande derrière GPU-Z... un logiciel qui reprend le nom (et l'interface) de CPU-Z. Certes, l'Allemand en question a demandé l'autorisation, mais tout de même... GPU-Z permet de détecter un tas de paramètres des GPU, y compris des choses comme le fillrate de pixels et de textures. Certains résultats semblent cependant un poil à côté de la plaque, quelque chose que l'on mettra sur le compte de la version, assez jeune (0.0.6). À surveiller...

2,8



Cela serait la fréquence de lancement du Phenom FX par AMD, soit beaucoup plus élevée que prévue. En gigahertz, bien entendu, bande de mauvaises langues...

Nforce 7

Nvidia est en train de préparer tranquillement la septième version de son chipset Nforce pour plateforme AMD. Un lancement qui devrait intervenir (sans surprise) avec celui du Phenom. Côté technologies, on devrait retrouver à peu près la même chose que dans le 790FX d'AMD, à savoir la gestion de l'HyperTransport dans sa version 3.0 et du PCI Express 2.0. Nvidia va également lancer quelque chose de très à la mode, à savoir l'utilisation de trois cartes graphiques en simultanée (on se souviendra que les cartes X38 d'Intel supportent déjà le « futur » tri-CrossFire). Ce sera du Tri-SLI chez Nvidia, compatible dans un premier temps avec les 8800 Ultra (?!) et les 8800 GTX. À quand le support de trois 7950 GX2 pour de l'Hexa-SLI ? Comment ça, jamais ?



Le son du triple Core

Se fera entendre en mars chez AMD. Les Phenom X4 sont prévus pour le mois de décembre.

Skulltrail

La machine Skulltrail d'Intel, avec un crâne sur le dessus. Ça fait peur...

Seulement 4 GHz ? Tsssk...

Vous vous souvenez de la plateforme V8 (deux Xeon Quad) d'Intel ? Il s'agissait d'une annonce faite au CES en janvier dernier pour contrer l'effet 4x4 d'AMD. Le 4x4 (deux Opteron X2) n'a pas vraiment vu le jour, et le V8 est resté un concept libre, pas vraiment mis en avant mais faisant tout de même semblant de viser les joueurs. On ne vous en avait pas davantage parlé à cause de deux gros défauts. Tout d'abord une bande passante en PCI Express un poil limitée qui restreignait les performances dans les jeux. Ensuite, l'utilisation de mémoire FB-DIMM qui rajoute une petite latence et ralentit encore plus les jeux. Mais rassurez-vous, Intel a écouté les remarques et critiques avant de nous présenter son Skulltrail. Il s'agit toujours d'une plateforme bi-xeon qui utilise toujours de la mémoire FB-DIMM (Monsieur Intel, vous nous avez vraiment écoutés ?). Fini cependant l'utilisation d'une carte mère « workstation », nous avons droit à une vraie carte mère redéveloppée pour l'occasion avec un BIOS qui permettra de changer tout un tas de détails, y compris les coefficients multiplicateurs des processeurs. Intel nous a fait la démonstration d'une machine bi-xeon-quad (soit 8 cores) utilisant deux Penryn cadencés à 4 GHz. Autre surprise, la présence de quatre ports PCI Express ainsi que le support officiel du SLI. C'est la première fois qu'une plateforme 100 % Intel supporte la technologie multicarte de Nvidia. Pour obtenir cela, Intel aura dû ajouter deux puces Nvidia sur la carte mère pour continuer à faire vivre le mythe (la limitation de l'utilisation du SLI aux plateformes Nvidia se fait uniquement au niveau du driver). L'utilisation de la FB-DIMM fait que globalement, la plateforme sera moins performante dans les jeux (à carte graphique égale) qu'un couple X38 + DDR3. On attendra tout de même de l'avoir sous la main pour se faire une idée.



Pour cet anniversaire, l'IDF est retourné dans les rues de San Francisco, là où il avait débuté il y a dix ans.

Intel Developer Forum

VOLEURS D'ANNIVERSAIRE !

Alors que Joystick fête dignement ses deux cents ans d'existence, les petits gars d'Intel se la racontent en invoquant deux anniversaires d'un coup. Les dix ans de leur forum destiné aux développeurs d'un côté et de l'autre, les soixante ans du transistor. Remarquez, même si l'on additionne, cela nous laisse encore une marge de 130 ans...

C_Wiz





Oui, cet IDF était très rock...

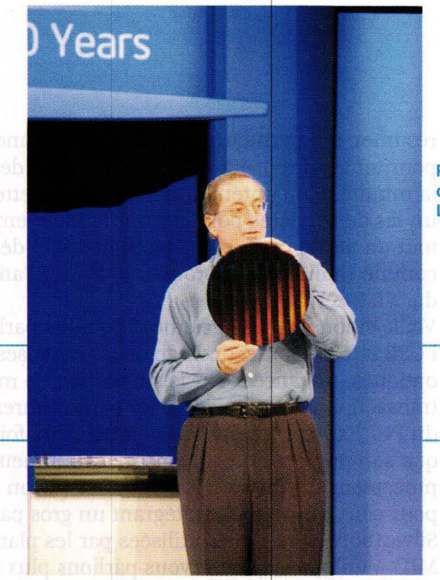
S'inventer des anniversaires pour nous voler la vedette, franchement, ce n'est pas super-malin. D'autant que pour convaincre le monde entier de sa supercherie, Intel a sorti les gros moyens. Des tags RFID sur les badges des journalistes (pour mieux nous traquer !), des sacs à dos rembourrés en peau de moumoute bleue (top qualité, gros budget sac à dos !), sans oublier la présence d'un des fondateurs historiques de leur société. Gordon comment ?

Marcel Bond

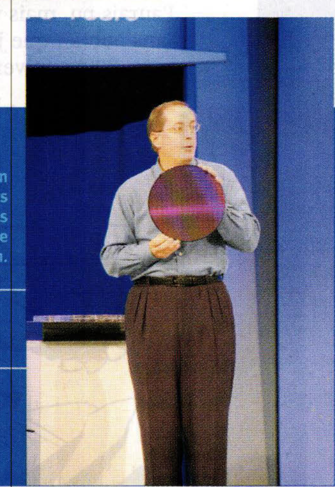
Contrairement à son homonyme, Roger, Gordon Moore n'est pas un imitateur de Sean Connery. Il est surtout connu pour avoir cofondé Intel et avoir promulgué une loi qui indique que la complexité des processeurs est multipliée par deux tous les deux ans. Une façon polie de dire que votre PC ne fera plus tourner aucun jeu au bout de deux ans. Malgré cela, Gordon aura reçu une standing ovation de la part d'une foule de développeurs en délire. Ils n'auront cependant pas osé faire la ola, des coincés, ces développeurs...
Monsieur Moore aura raconté quelques petites anecdotes croustillantes comme le fait qu'il était baptisé l'un des « huit traîtres » pour avoir quitté la société de l'un des inventeurs du transistor (William Shockley) afin de fonder une autre société (Fairchild Semiconductor). Profitons de l'occasion pour rappeler aux 90 000 employés d'Intel qu'ils seront désormais appelés les 90 000 traîtres des 200 ans de Joystick. C'est le nôtre, d'anniversaire ! On retiendra aussi qu'Intel s'est initialement appelé Moore & Noyce Electronics, un nom qui ne sonnait pas très bien. Robert Noyce était, rappelons-le, l'autre cofondateur d'Intel et surtout l'(un des deux) inventeur(s) (avec Jack Kirby de Texas Instruments) du circuit intégré (l'intégration de transistors et autres choses électroniques au sein d'un petit circuit, la base de tous les processeurs). Et à tous ceux qui persistent à dire que des ordinateurs plus puissants ne servent à rien (une autre population de traîtres !), Gordon rétorque qu'il voit certains nouveaux usages futurs pousser toujours plus en avant la course à la puissance, comme par exemple une véritable reconnaissance vocale contextuelle (où l'ordinateur ne tenterait pas juste de déchiffrer les syllabes des mots, mais en comprendrait le sens) et l'arrivée (façon Terminator ?) d'une vraie intelligence artificielle. Joie !

La tactique du tick tock

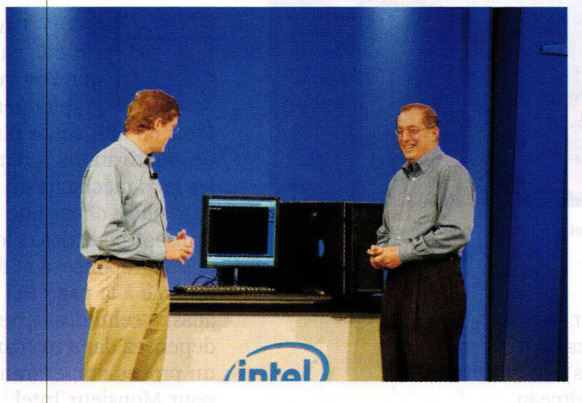
Outre sa capacité à voler les anniversaires, la véritable force d'Intel est d'arriver à tenir un modèle de développement de nouvelles technologies ultra agressif. Ils appellent cela le « tick tock ». Il s'agit tout d'abord de proposer une nouvelle finesse de gravure tous les deux ans. AMD utilise actuellement deux procédés de fabrication pour ses processeurs, le 90 nanomètres (il s'agit de la taille de la « grille » sur laquelle sont placés les transistors) et le 65 nm. Intel, pour sa part, utilise le 65 nm depuis



Paul tient fièrement un wafer de test gravé en 32 nm. Le prochain « tick ».



Le prochain « tock », toujours dans les mains de Paul: un wafer de Nehalem.

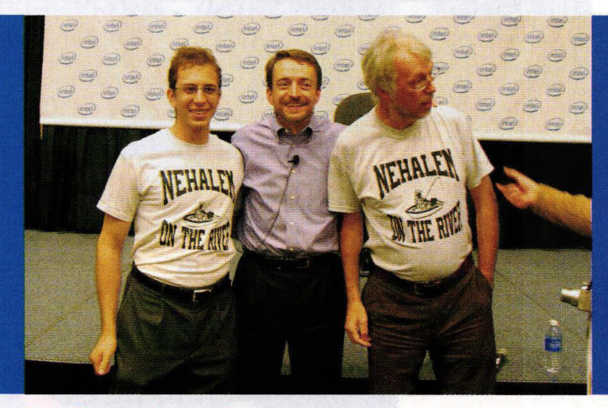


Il rigole! Il rigole! (et comme on est sympa, on ne vous dira pas pourquoi Paul Otellini rigolait...).

bientôt deux ans et va proposer d'ici Noël son premier processeur en 45 nm, le QX9650. Et comme avec Joystick, c'est toujours un peu Noël avant l'heure, on vous le propose déjà en test en avance dans ce numéro. Le fait de sortir une nouvelle finesse de gravure tous les deux ans, on appelle cela le « tick ».

L'idée du « tock » est plus neuve: il s'agit de proposer dans les années intermédiaires une nouvelle architecture processeur. L'idée est surtout de ne plus les traîner pendant de longues années comme c'était le cas avec le Pentium 4 par exemple. Le « tock » 2008 est baptisé Nehalem, et Intel était très content de nous montrer qu'un an à l'avance, il marchait déjà, y compris sur une plateforme « bi-processeur ».

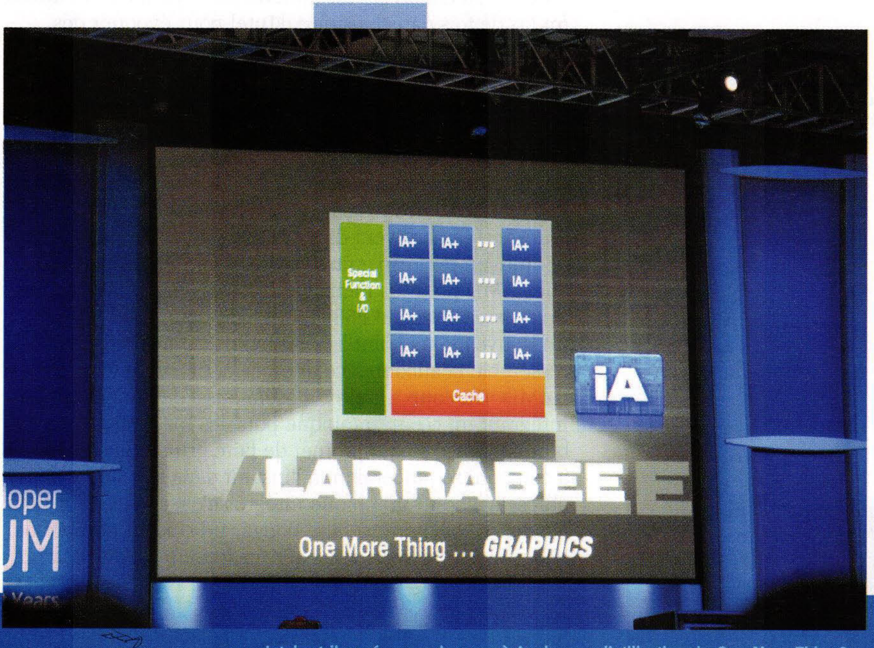
Et non, vous ne me ferez pas dire que le Pentium 4 était en toc... Nehalem est un nom de code qui aura été utilisé un tas de fois dans l'histoire d'Intel pour évoquer des projets très souvent audacieux (et qui n'ont jamais vu le jour). Sur le papier, ce Nehalem est bien audacieux, de deux à huit cœurs physiques par puce, deux cœurs logiques par cœur physique (le retour de l'HyperThreading des Pentium 4, en gros). Il intègre également son propre contrôleur mémoire triple canal (acheter ses barrettes par trois, c'est trois fois plus amusant!) ce qui veut dire que les « northbridges » vont définitivement disparaître (après avoir déjà disparu de chez AMD pour les mêmes raisons). Nehalem met aussi fin au concept de la FSB (Front Side Bus). Intel utilise un nouveau bus point à point baptisé QuickPath qui ressemble beaucoup à ce que permet l'HyperTransport d'AMD. Du coup, Intel proposera aussi des Nehalem intégrant un cœur graphique pour les machines bureautiques, ce qui promet de faire grincer les dents à ceux qui se lanceraient à l'instant dans le marché des chipsets à cœur graphique intégré (n'est-ce pas, Monsieur Nvidia?). Nehalem va faire bouger un certain nombre de choses à son arrivée, nous aurons le temps d'en reparler.

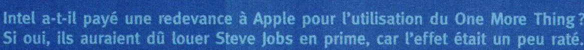


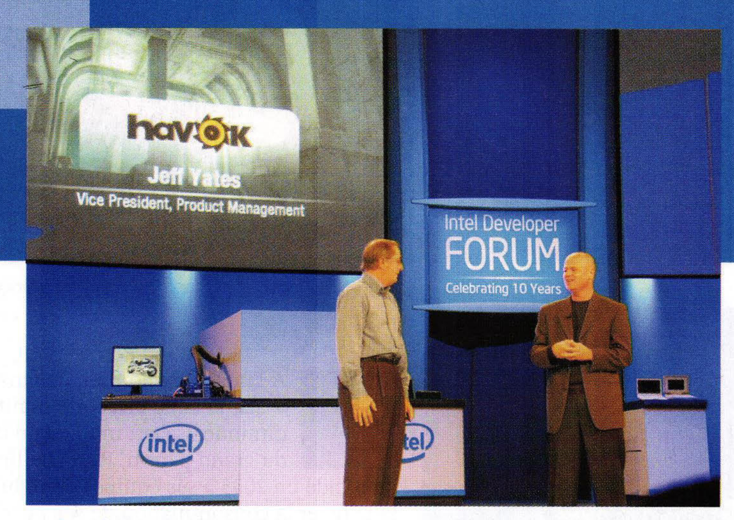
Pat Gelsinger et deux des ingénieurs derrière le projet Nehalem.

Amène l'eau!

À l'image du nombre de fans de Windows Vista, la taille des composants informatiques diminue. C'était même l'un des objectifs du grand patron, Paul Otellini, qui avait demandé en 2005 à ses équipes de réduire par 10 la taille et la consommation de ses puces dans le but de les intégrer dans des périphériques toujours plus petits. L'objectif de la puissance sera atteint avec Silverthorne en 2008, une puce qui ne consommera que 0.55 W au repos. Il s'agira de la plateforme Menlow dont nous vous avions parlé lors de l'IDF précédent. Elle permettra d'obtenir des périphériques équivalents à un bon gros PDA. D'ailleurs, ne vous étonnez pas si Apple (un très très très bon client d'Intel) propose une sorte de tablette Mac basée sur Menlow l'année prochaine.
Apple est tellement un très très très bon client d'Intel qu'ils ont choisi Samsung pour leur iPhone: le processeur qui anime les téléphones frappés (de la pomme) est un ARM. Intel s'était débarrassé de sa version maison des ARM (XScale) en 2006 en la revendant à Marvell. Le but est bien entendu d'apporter les processeurs x86 (ceux qui font tourner nos PC) dans tous ces petits périphériques et d'ainsi sauver le monde. Ou quelque chose du genre, j'avoue ne pas avoir très bien écouté. Avec son processeur Silverthorne et sa plateforme Menlow, Intel a déjà fait un pas, sortant ses puces du cadre étroit de l'UMPC de Microsoft. Reste la prochaine étape...




Intel a-t-il payé une redevance à Apple pour l'utilisation du One More Thing? Si oui, ils auraient dû louer Steve Jobs en prime, car l'effet était un peu raté.



Le vice-président d'Havok, société rachetée par Intel qui fournira une version adaptée au raytracing d'Havok aux développeurs de jeux.



iPhone by Intel

Pas la peine de se le cacher, le marché potentiel de l'iPhone, de ses descendants (et de ses nombreux clones) est énorme. Et Intel en veut un gros morceau. La plateforme Moorestown (un rapport avec Gordon?) sera un très bon pas dans cette direction puisqu'il s'agira de ce que l'on appelle un System On a Chip (SOC). En gros, toutes les puces additionnelles (chipset, partie graphique) sont intégrées à côté du CPU, ce qui fait gagner énormément de place en permettant de créer des plateformes toujours plus petites, par exemple de la taille d'un iPhone. Histoire de rester subtil, Intel a montré un prototype que l'on pourrait résumer comme étant un iPhone large. Vous trouverez d'ailleurs quelques photos sur ces pages pour vous convaincre de cette substantielle subtilité. Pour Intel, la stratégie ne s'arrête pas là, car à l'image de Steve Jobs qui déteste les opérateurs téléphoniques, Intel pousse très fort en avant le WiMax, une sorte de WiFi à l'échelle d'une ville pour résumer, qui permettrait de s'affranchir une bonne fois pour toutes des opérateurs et du modèle de paiement à la minute. Bien entendu, ces derniers mettent en place un tas de barrières pour contrer le mouvement dans tout un tas de pays, et il sera intéressant de voir si, comme Intel nous l'a promis, 2008 sera l'année du WiMax.

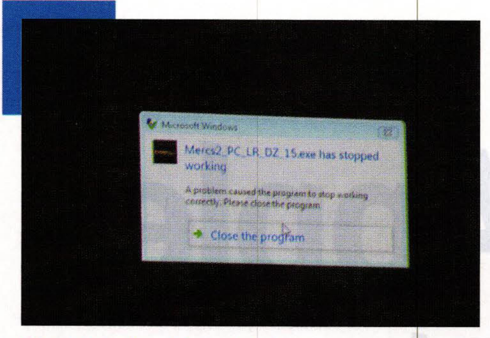
Voilà, sinon j'aurais également pu vous parler de l'USB 3 (625 Mo/seconde de débit) et de ses connexions optiques, d'avancées sur la simulation de mémoire transactionnelle qui vont aider le multithreading, du PCI Express 3.0 qui ira lui aussi deux fois plus vite que son prédécesseur ou encore des rumeurs d'un processeur massivement multicœur (façon TeraScale pour ceux qui suivent) intégrant un gros paquet de Silverthorne (les puces utilisées par les plateformes MID Menlow dont nous vous parlions plus haut). J'aurais pu, mais voyez-vous, je n'ai plus de place. Sans oublier que je leur en veux toujours d'avoir pillé notre 200e anniversaire.



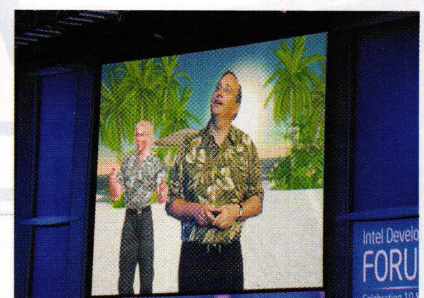
One more thing...

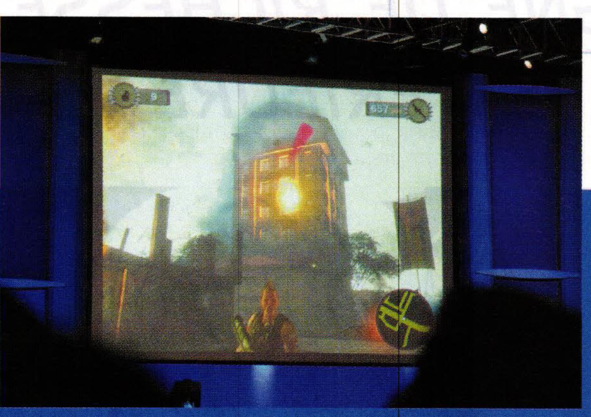
Quoi? J'aurais oublié un petit détail? Ah oui, ça y est, Intel a enfin confirmé ce que l'on vous dit depuis deux ans: les cartes graphiques, c'est fini. Kaputt, out, au musée. C'est en tout cas le but visé par Larrabee. Version courte des motivations: pour simplifier, ATI et Nvidia ont fait les gros méchants en disant que leurs puces pouvaient faire autre chose que de faire tourner des jeux et être utilisées pour des calculs sérieux. Larrabee est donc une double réponse, à la fois au concept de GPGPU (je vous renvoie à la page 103 du numéro 198 de Joystick), mais aussi à celui des cartes graphiques. L'argent que vous dépensez dans ces cartes, vous ne le mettez pas dans un processeur, et franchement, ça n'est pas très sympa pour Monsieur Intel.

Pour le reste, Larrabee est ce que l'on appelle un accélérateur, une sorte de coprocesseur qui vient aider le processeur central. Pas de compétition comme avec les GPU, juste de la soumission: le chef, c'est l'autre. Larrabee sera une puce massivement multicœur (16 à 24) équipée d'unités de calcul 512 bits de type « in order ». En gros, de la puissance de calcul brute qu'il faudra canaliser. En lui faisant faire du raytracing en temps réel par exemple, type de calcul massivement parallèle pour lequel Larrabee a été créé. On vous a parlé de soumission au processeur, pour être précis on devrait parler de soumission à une couche d'abstraction. La grande idée d'Intel est de dire que désormais, le jeu d'instruction x86 sera virtualisé: une machine virtuelle (ou un runtime, selon les versions) s'occupera de



Rien de tel qu'une démo qui plante...

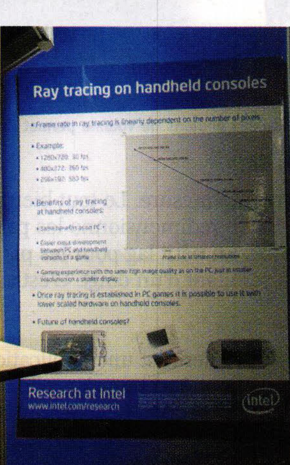

Certaines chemises devraient être interdites, anniversaire ou pas.


La démo de Mercs2 et son monde créé sous Havok : tout peut être détruit.

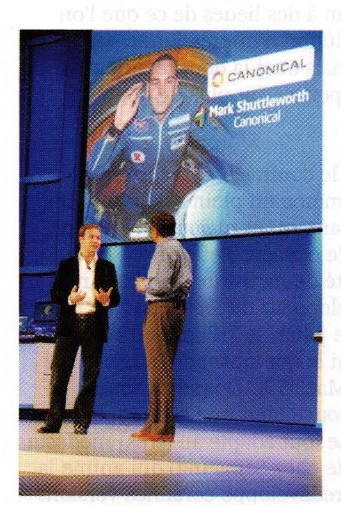

Un clone de Jack Sparrow ? Non, c'était notre gentil accompagnateur avec son beau costume de « RP ».



C'est le moment de sortir les dossiers : savez-vous qu'Intel a produit des microscopes éducatifs USB ? Et toc, ça leur apprendra à nous piquer nos anniversaires !



Le raytracing sur console portable ? Mais oui ma bonne dame, c'est fait pour !



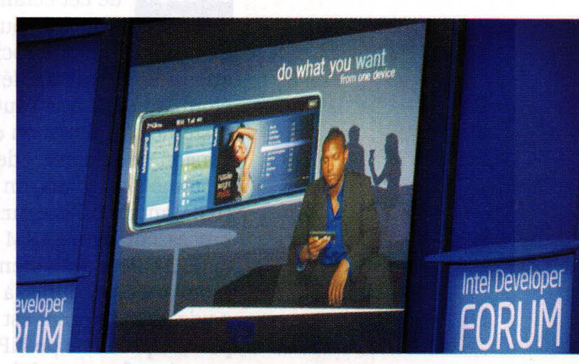
Que les fans de Microsoft ferment leurs yeux, Intel a invité le bienfaiteur derrière Ubuntu, Mark Shuttleworth pour parler du développement de Linux sur les plateformes MID.

répartir les calculs entre le processeur central ou l'accélérateur, de manière transparente et dynamique. En gros, pas besoin de recompiler les applications pour que Larrabee les accélère, on imagine donc qu'un Photoshop par exemple saura vraiment tirer parti de ces cartes sans le savoir. Tout le contraire de l'option « GPU » du dernier CS3 qui ne sert strictement à rien.

Tout pour la musique Jeux en raytracing, accélération des « vieilles » applications, tout ceci est sympathique, mais quid des jeux d'aujourd'hui, façonnés pour la rasterisation (le mode de rendu 3D des GPU) ? Monsieur Paul n'en a pas dit beaucoup plus sur les entrailles de Larrabee, mais on a soudoyé le prochain grand patron d'Intel qui, lui, était beaucoup plus ouvert. Pat Gelsinger a lâché le secret de polichinelle : Intel travaille ardemment sur un driver Direct3D et OpenGL qui s'occupera de convertir tous les appels des vieux jeux afin qu'ils puissent continuer à tourner



sur Larrabee. Du coup, on en vient à se poser plein de questions sur la rapidité de cette « émulation », de la compatibilité, de la qualité des drivers (Intel n'est pas connu pour être le roi des drivers 3D), du support des développeurs de jeux vis-à-vis d'un rendu CPU (ils seront probablement ravis, surtout des gros chèques qui leur parviendront avec leurs kits de développement) et de l'avenir du raytracing sur console (Larrabee serait déjà signé pour la Xbox 3 et la Xbox portable ?). Larrabee sera-t-il l'arme du renouveau du jeu sur Mac ? Et sous Linux ? Et quid de la réponse d'AMD (qui travaillerait dans le même sens) et de Nvidia (qui ne veut pas nous dire ce sur quoi ils travaillent) ? Et Intel s'excusera-t-il d'avoir voulu faire de l'ombre à notre 200e anniversaire ? La réponse dans un des 200 prochains numéros.



Oh, un iPhone large !



L'écran en verre est inrayable, même avec des clefs. Par contre, il prend les traces de doigts très rapidement.

Apple iPhone

Signe de richesse extérieure

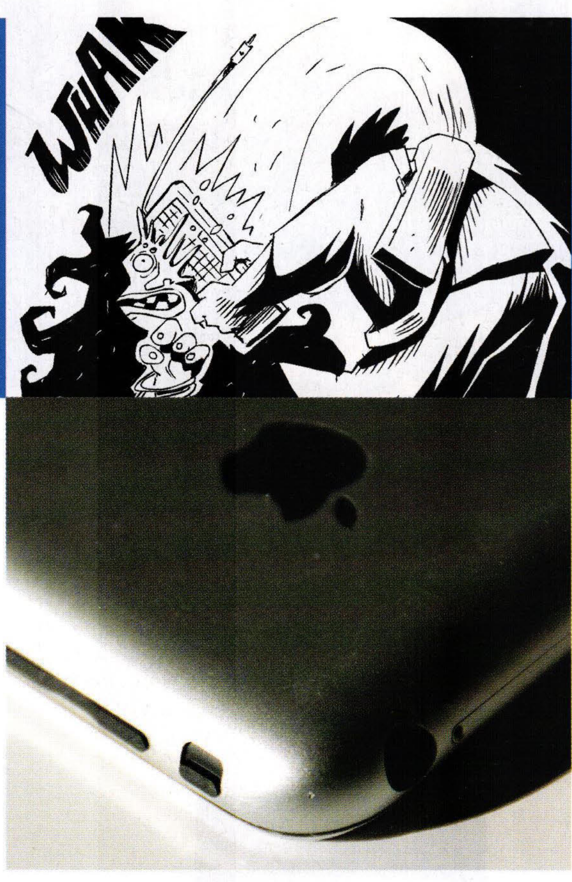
Beauté, simplicité, interface tactile à plusieurs doigts, prise en main déconcertante de facilité, mais également absence de MMS et de 3G, à moins d'avoir passé six mois dans un monde parallèle, vous connaissez forcément les grandes lignes qui caractérisent le premier téléphone d'Apple. Alors plutôt que de revenir sur tous ces points qui ont été amplement débattus, nous allons plutôt faire le tour de tout ce qui n'a pas été dit à son sujet.

C_Wiz

Après avoir eu entre les mains des P800, P910i et autres N95, il m'était difficile de faire l'impasse sur le nouvel objet culte proposé par Apple. D'autant que, techniquement, le côté hardware de la machine est tout sauf inintéressant. Il y a, bien sûr, quelques tares comme une puce réseau non compatible 3G, l'absence de slot MicroSD (8 Go intégré) et des batteries soudées. Le tout est compensé par un écran à des lieues de ce que l'on a pu voir ailleurs. La résolution n'impressionne pas forcément, 480 par 320, mais c'est la densité de pixels qui épate. 160 points par pouce, soit plus du double d'un écran de PC.

Avant tout, un écran

Il faut ajouter le contraste et la luminosité surprenante (même en plein soleil) qui font de cet écran l'argument majeur de l'iPhone. Sans lui, tout le concept s'effondre. Reste qu'avant d'être une société de hardware, Apple se met en avant comme un développeur de logiciels. Pas étonnant donc que l'autre pilier de l'iPhone soit le système d'exploitation qui le fait tourner. Il s'agit d'une version « édulcorée » de MacOS X. Quand on fouille le système de fichiers, on trouve bien un OS de type Unix (BSD) mono utilisateur. Le tout adapté au (très) modeste processeur StrongARM (de chez Samsung) qui anime la bête. Apple a également redéveloppé certaines versions mobiles de ses outils, à commencer par Safari. Le navigateur Internet est probablement l'application la plus surprenante de l'iPhone avec un rendu rapide pour une plate-forme mobile, et surtout une qualité d'affichage sans commune mesure. Le tout bien aidé par le zoom à deux doigts. On redimensionne les pages en temps réel (avec parfois un petit lag pour les pages les plus lourdes) tout en scrollant d'un doigt. C'est simple et ça marche.



Le petit interrupteur à droite des boutons de volume permet de passer directement en mode vibreur.

Pêle mail

On retrouve également une application de mail, mais autant être honnête, elle est pleinement perfectible. Elle permet bel et bien d'utiliser des comptes mail de type push (réception automatique, Yahoo ! propose un service

gratuit de ce type) pour se moquer des possesseurs de BlackBerry, et permet en simultané d'utiliser des comptes POP3 et IMAP. Par défaut, l'outil ne téléchargera que les 50 derniers messages. On peut pousser l'option à 200 au maximum, au-delà on ne pourra pas les lire. Parlons de la lecture des messages, on consulte une liste avec une prévisualisation des deux premières lignes de chacun. Il faudra une à deux secondes pour voir la totalité d'un message, même les plus courts, ce qui peut engendrer une certaine frustration. Alors, bien sûr, on est très difficile et c'est une constante vis-à-vis de l'iPhone. Avec son interface qui se rapproche plus de celle d'un ordinateur que de celle d'un téléphone portable, on est en attente de « plus » que ce que proposent les applications mobiles habituelles. En attendant, le mail méritera une refonte complète.



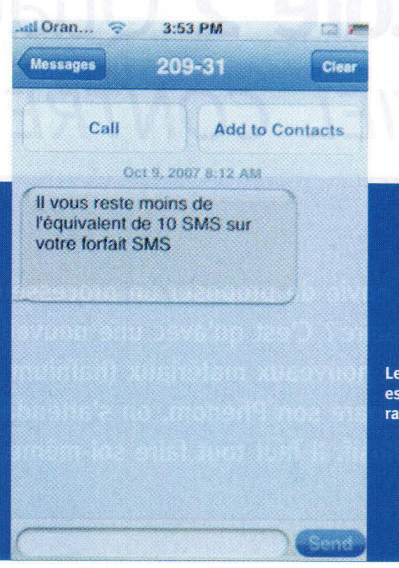
Parmi les applications tierces les plus amusantes, un émulateur NES. L'émulation tactile de la croix est stupéfiante.

Un téléphone efficace

Il n'y a vraiment pas grand-chose à redire sur l'application iPod qui est parmi ce qui se fait de mieux dans le monde des interfaces de musique portable. Pour peu que l'on utilise iTunes sur son PC (ou son Mac), l'intégration est parfaite avec les mêmes options de synchronisation que pour les modèles classiques. On a droit en prime au « cover flow » dans une version antialiasée du plus bel effet. L'interface est rapide et se pilote parfaitement au doigt. Comble du bonheur, les boutons de volume fonctionnent même lorsque l'écran est éteint. Notez enfin que le casque intégré ne satisfera pas les audiophiles, il intègre cependant un micro et une mini commande permettant d'accéder aux fonctions suivante et précédente. Il faudra choisir entre convivialité et confort d'écoute, dommage.



L'interface principale de l'iPhone, customisée avec le logiciel tiers (et non officiellement supporté) SummerBoard.



Le gros souci de l'interface SMS est que l'on a tendance à dépasser rapidement son forfait...

Et pour la musique alors ?

Comme souvent dans les interfaces graphiques d'Apple, il faudra oublier ses réflexes pour en apprendre de nouveaux. La liste de contacts en est le parfait exemple, alors qu'on est habitué à commencer à taper le nom de son correspondant pour le trouver, l'iPhone propose une liste que l'on fera défiler au doigt. Une plaie quand on a de nombreux contacts ? Oui et non, un alphabet apparaît sur la droite de l'écran, permettant de se déplacer rapidement sur la liste. Certains trouveront la méthode peu pratique, on aime ou on n'aime pas. Le reste est beaucoup plus consensuel avec la possibilité de créer une liste de contacts « favoris » et un résumé des derniers appels entrés et sortis (ainsi que les appels manqués). Pour le reste, l'iPhone tient assez bien le réseau (mieux que le N95 qui perd le signal au rayon charcuterie de mon supermarché) et la qualité audio est au niveau de celle des téléphones qui ne sont pas 3G. À savoir bonne, mais pas transcendante.

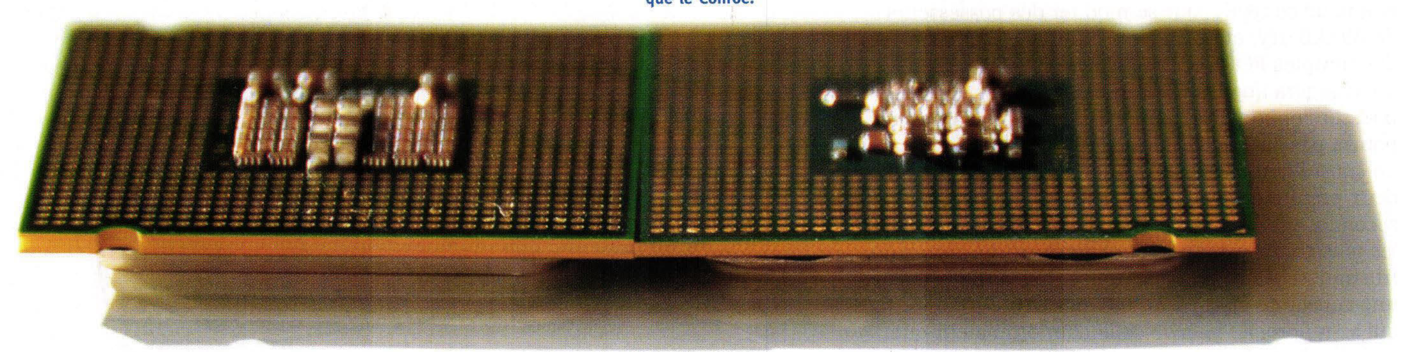
Inconsistances

C'est probablement ce qui énerve le plus à l'usage, l'iPhone est bourré de petites inconsistances qui font parfois hurler. Le clavier virtuel lors d'une saisie dans une page web peut s'utiliser aussi bien en mode portrait que paysage (les touches y sont plus grandes et la saisie plus facile). Sauf que cela ne marche pas partout : toutes les applications ne supportent pas le mode « renversé », à commencer par celle des SMS. On trouvera également des interfaces graphiques différentes selon les applications. Bords noirs du côté des photos, bords bleus dans le mail, et interface « gris iTunes » dans Safari. D'autres petites limitations agacent, comme l'impossibilité d'éditer un contact dans l'application SMS (il faut passer par l'application téléphone). La bonne nouvelle est que tous ces problèmes sont purement logiciels. Apple prépare une grosse mise à jour de l'interface d'ici au mois de janvier, qui pourrait très bien corriger la totalité des ennuis que nous avons évoqués. En l'état, l'iPhone est une très bonne machine qui mérite que l'on se penche dessus, ne serait-ce que pour l'inventivité de son interface et la qualité de son écran.

Apple propose quelques « widgets » pour la météo et pour la bourse. D'autres applications tierces permettent d'utiliser directement les widgets Mac.



La plaque de support du Penryn est légèrement plus épaisse, la plaque de protection est, elle, plus fine. Au final, le processeur garde la même hauteur que le Conroe.



Intel Core 2 Quad QX9650

POTENTIEL CONTRE MARKETING

Mais alors, Monsieur Intel, pas envie de proposer un processeur à 4 GHz pour notre numéro anniversaire ? C'est qu'avec une nouvelle finesse de gravure (45 nanomètres), de nouveaux matériaux (hafnium à la place du silicium) et un AMD qui prépare son Phenom, on s'attendait à quelque chose d'explosif. Il faut tout faire soi-même...

C_WIZ





Admirez les coins biseautés qui améliorent l'aérodynamique quand on les lance contre le mur.

Intel est en ce moment le roi du bac à sable avec ses Core 2 Duo, loin devant ce que proposent les meilleurs Athlon X2 qui ne se battent même plus. Mais avec l'imminence de l'arrivée du Phenom, on s'attendait à ce que le Penryn envoie un bel uppercut, histoire de montrer à son concurrent qu'il garde toujours un déclic d'avance. Hmm, ça ne doit pas être la bonne accroche publicitaire...

45

Techniquement, le Penryn est ce que l'on appelle un die shrink (ou un « tick », voir notre reportage sur l'IDF), le fait de faire passer un processeur existant (le Core 2) vers une nouvelle finesse de gravure, en l'occurrence le 45 nanomètres. L'intérêt de ces transitions est multiple. Tout d'abord pour Intel, c'est la possibilité d'augmenter sa production de processeurs (on place plus de puces sur une plaque lorsqu'elles sont plus petites) et donc de réduire ses coûts. Pour nous, une nouvelle finesse de gravure signifie, à terme, une diminution de la chauffe et donc la capacité de faire monter nos processeurs plus haut en fréquences. Enfin ça, c'est pour la théorie.

Prescott, mon amour

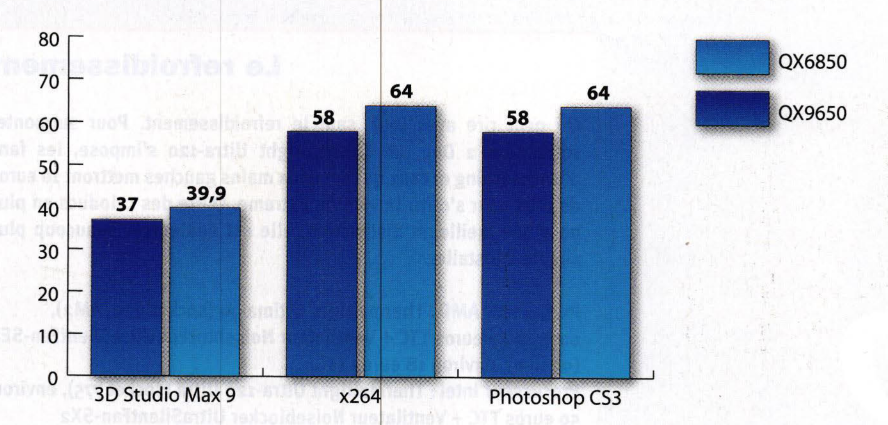
Souvenez-vous, 2005, alors que l'on aimait beaucoup nos Pentium 4 révision C (cœur Northwood) gravés en 90 nm, Intel lançait un nouveau core, le Prescott gravé en 65 nm, le Pentium 4E. On s'est retrouvé du jour au lendemain avec de nouvelles puces qui chauffaient plus et s'overclockaient moins bien. En clair, tout le contraire des résultats attendus par un die shrink.



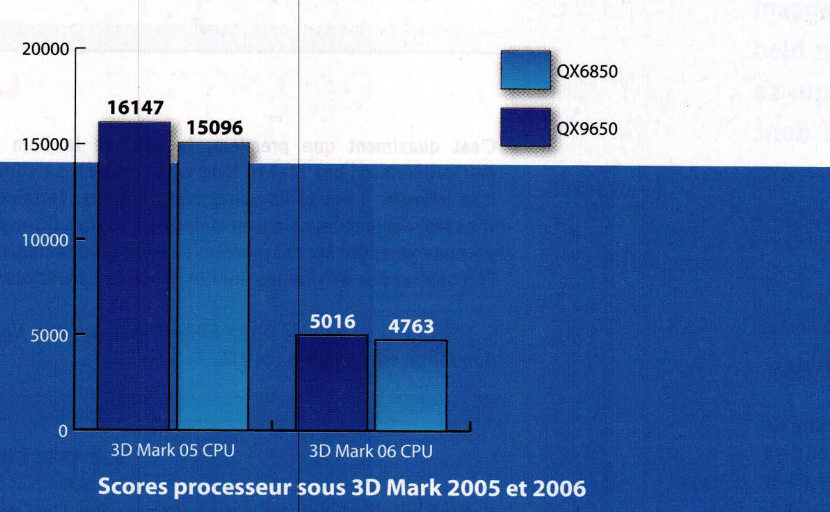
On ne peut pas gagner à chaque fois, le fait est qu'au fil des années, concevoir des processeurs de plus en plus petits est devenu de plus en plus complexe. Tout ça à cause de cette satanée physique et des couches de silicium à peine plus épaisses qu'une poignée d'atomes. Intel a un peu ramé, tout comme ses concurrents pour faire marcher correctement le 65 nm : la formule classique qui consistait à prendre le même procédé et à le réduire n'aura pas marché aussi facilement. Alors certes, de nos jours, les Pentium D ne servent plus que de chauffage d'appoint (je vous le recommande pour votre salle de bain) et les Core 2 gravés en 65 nm ne chauffent plus. Le fait est qu'on peut légitimement se poser la question : la transition vers le 45 nm sera-t-elle aussi difficile ?



Si les Prescott et les Pentium D nous ont fait beaucoup rire, chez Intel, ils rigolaient franchement beaucoup moins. Outre le fait de fixer le plus rapidement possible le procédé « 65 », des petits gars tels que Mark Bohr se sont arraché des cheveux pour trouver des solutions pratiques afin que la catastrophe 65 ne se reproduise pas. Et ils ont eu une idée, sur le papier pas mauvaise,

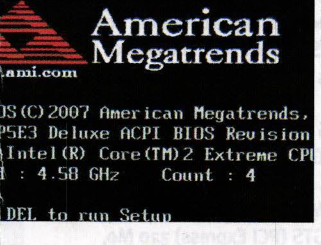


Temps d'execution en secondes sous trois logiciels de productivité



Scores processeur sous 3D Mark 2005 et 2006





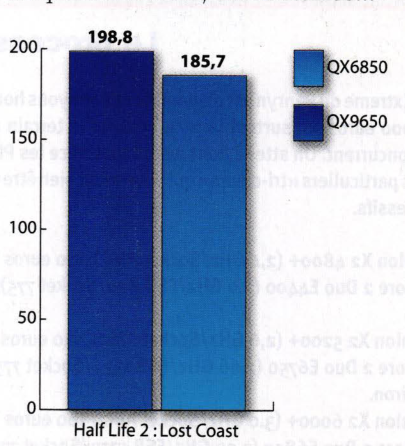
4.58 GHz avec un refroidissement qui vise plus le silence que les performances... Mazette!

qui consiste à remplacer le dioxyde de silicium présent dans chaque transistor par de nouveaux « métaux » ayant une constante diélectrique plus élevée. Je pourrais vous barber sur le principe pendant des pages, mais pour faire simple, imaginez que chaque transistor dispose d'une couche isolante. À chaque nouvelle finesse de gravure, on amincit encore plus la couche, qui devient de plus en plus perméable. En choisissant un nouveau matériau isolant « moins », on peut de nouveau augmenter l'épaisseur de la couche tout en gardant la même perméabilité. Et donc faciliter les transitions optiques (comme le passage du 65 vers le 45 nm). Et si le concept paraît simple, trouver les bons matériaux qui marchent est en réalité ultra complexe.
Au-delà de ce que peut apporter le Penryn, l'arrivée de ce nouveau QX9650 va surtout nous permettre de vérifier la santé du procédé de fabrication d'Intel, qu'on dit capable de faire atteindre les 4 GHz au futur Nehalem pour le milieu de l'année prochaine.

Un peu de suspense

Bien entendu, Penryn dispose d'un certain nombre de nouveautés. À commencer par un cache plus gros (et pas plus lent, ce qui avait été le cas avec le die shrink Prescott), on passe de 2 à 3 Mo par cœur, ce qui place un impressionnant 12 Mo de cache dans la version quad core que l'on teste aujourd'hui. Pour le reste, les modifications techniques sont assez minces et on s'attardera surtout sur le nouveau jeu d'instructions SSE4. Lors du précédent IDF en Chine, on nous avait fait la démonstration d'une version « spéciale » de DivX 6 gérant les instructions SSE4, qui allait deux fois plus vite. Petit souci, on ne nous avait pas dit qu'il s'agissait d'une version « spéciale » dont l'algorithme (moins précis) a été choisi pour mettre en avant le SSE4. En clair, c'est bel et bien plus rapide, mais moins précis. On nous a un peu baladés, pour être polis. Intel nous avait habitués à mieux. Les performances? Plutôt bonnes, en moyenne de 12 % supérieures à celles du « vieux » QX6850 cadencé à la même fréquence. Le cache et les diverses optimisations aident assez bien. Reste la seule question qui importe: à combien monte-t-il? On a appliqué la même méthode aux deux puces, à savoir un Thermalright Ultra 120 Extreme et un ventilateur de 12 cm (1500 RPM). Du bon matériel, mais rien de tragiquement extrême. Dans ces conditions, le QX6850 ne dépassait pas les 3.66 GHz de manière stable. Le Penryn? 4.33 GHz et même une pointe (instable) à 4.58.

Du coup, on se dit qu'Intel a vraiment fait le minimum syndical pour ce Penryn en choisissant une fréquence d'introduction bien trop conservatrice (3 GHz). Idem pour la fréquence de bus, pourquoi ne pas passer dès maintenant aux 400 MHz (FSB 1600) et nous faire attendre un trimestre alors que même les Core 2 « classiques » fonctionnent sans problème dans ces conditions. Excès de confiance ou simple relâche? Malgré tous ces maux, ce lancement nous aura au moins rassurés sur un point: la course à la fréquence est tout, sauf enterrée...



Nombre d'images par secondes sous Half Life 2 en 1680x1050

top HARD

Telles des starlettes, les processeurs commençant par un P aiment se faire attendre. Je parle bien entendu des Phenom et autres Penryn qui se refusent encore à nos porte-monnaie. On va donc attendre encore un peu, après tout, ça n'est pas comme si nous n'étions pas habitués...

C_WIZ

Le moniteur

De vous à moi, achetez tout sauf un écran là maintenant. Le nombre de promotions magiques qui vont nous être proposées pour l'arrivée du père Noël est totalement hallucinant. Alors trouvez un moyen de faire durer votre vieil écran cathodique 14 pouces qui ne dépasse pas le 1024 par 768. Le secret pour qu'il ne crame pas ? Chantez-lui une berceuse le soir avant de l'éteindre, ça marche à tous les coups.

Config 1 : 19 pouces LCD Samsung 931BW (16/10e), environ 240 euros TTC ou 19 pouces LCD Viewsonic VA1912W-2 (16/10e), environ 200 euros TTC.
Config 2 : 20 pouces LCD BenQ FP202W (8 ms, 16/10e), environ 299 euros TTC ou 20 pouces LCD Viewsonic 2025 WM (8 ms, 16/10e), environ 350 euros TTC.
Config 3 : 22 pouces LCD Viewsonic 2235W (5 ms 16/10e), environ 400 euros TTC, ou 22 pouces LCD Samsung 226BW (5 ms, 16/10e), environ 380 euros TTC.

Le processeur

Certes, la version Extreme du Penryn est disponible mais soyons honnêtes, ce processeur à 1000 euros est surtout là pour occuper le terrain et faire de l'ombre à son concurrent. On attend donc avec impatience les Phenom, y compris leurs très particuliers « tri-cœurs » qui pourraient bien être vendus à des prix très agressifs.

Config 1 : AMD Athlon X2 4800+ (2,4 GHz/Socket AM2), 110 euros TTC environ. ou Intel Core 2 Duo E4400 (2.0 GHz/FSB 800/Socket 775), 120 euros environ.
Config 2 : AMD Athlon X2 5200+ (2,6 GHz/Socket AM2), 130 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E6750 (2.66 GHz/FSB 1333/Socket 775), 190 euros TTC environ.
Config 3 : AMD Athlon X2 6000+ (3.0 GHz/Socket AM2) 160 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E6850 (3.00 GHz/FSB 1333/Socket 775), 270 euros TTC environ.

Le refroidissement

On peut rire avec tout, sauf le refroidissement. Pour surmonter votre Core 2 Duo, un Thermalright Ultra-120 s'impose, les fans d'overclocking et ceux qui ont deux mains gauches mettront 10 euros de plus pour s'offrir la version Extreme. Outre des caloducs en plus pour une meilleure dissipation, elle est également beaucoup plus simple à installer.

Processeur AMD : Thermalright Ultima 90 (socket 939/AM2), environ 40 euros TTC + Ventilateur Noiseblocker UltraSilentFan-SE2 (92 mm), environ 18 euros TTC.
Processeur Intel : Thermalright Ultra-120 Ultra (socket 775), environ 50 euros TTC + Ventilateur Noiseblocker UltraSilentFan-SX2 (120 mm), environ 23 euros TTC.
Carte graphique : Zalman VF900-Cu (tous modèles ATI/Nvidia), environ 35 euros TTC.

La RAM

C'est quasiment une première, le prix de la Ram sera resté particulièrement bas tout le long de la rentrée. La DDR2 continue à se négocier à des tarifs outrageusement bas : certaines marques vous proposeront deux Go pour moins de 80 euros. On en profite donc pour se concentrer sur des modèles de marque correctement garantis. Et n'oubliez pas d'éviter les inutiles modèles « overclocking »...

Configs 1,2 et 3 : 2 Go de DDR2-SDRAM PC6400 (2 x 1 Go, 800 MHz), environ 90 euros TTC.

La carte vidéo

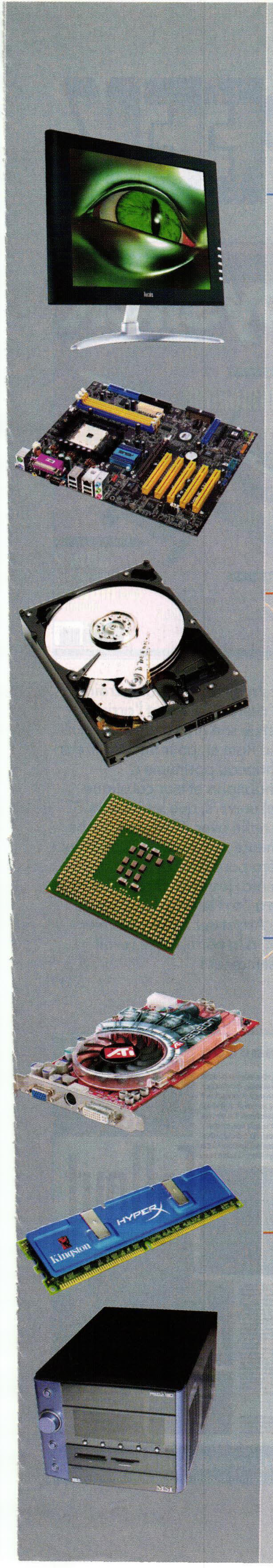
Il paraît qu'ATI a lancé une Radeon HD 2900 Pro. C'est peut-être une rumeur car le constructeur n'a pas eu envie de distribuer des cartes à la presse. Interprétez cela comme vous le souhaitez. On attendra plutôt le match G92 contre RV670 qui sera beaucoup plus intéressant : des cartes « milieu » de gamme dont les performances devraient être assez élevées. Notez enfin que les 8800 GTS 320 Mo sont une espèce en voie de disparition. Toujours les meilleurs qui partent en premier...

Config 1 : ATI Radeon HD 2600 XT 256 Mo (PCI Express), environ 110 euros TTC, Nvidia GeForce 8600 GTS 256 Mo (PCI Express), environ 180 euros TTC.
Config 2 : ATI Radeon X1950 Pro 256 Mo (PCI Express), environ 140 euros TTC, Nvidia GeForce 8800 GTS (PCI Express) 320 Mo, environ 300 euros TTC.
Config 3 : ATI Radeon HD 2900 512 Mo (PCI Express), environ 400 eurosTTC, Nvidia GeForce 8800 GTX 512 Mo (PCI Express), environ 580 euros TTC.

Le lecteur/graveur de DVD

C'est officiel, la FOX a annoncé que les aventures de Jack Bauer seront éditées en Blu-ray juste après Prison Break. À l'idée de revoir les œuvres du grand Jack dans une définition bien haute, des sentiments m'emparent. Du genre qu'on ne peut pas coucher sur papier. Alors je n'ai qu'une chose à dire, allez m'acheter un lecteur Blu-ray, et plus vite que ça !

Configs 1,2 : Graveur de DVD+/-RW 18X double couche Nec AD-7170S (Serial ATA), environ 40 euros TTC.
Config 3 : Combo Graveur DVD+/-RW 12X et Lecteur Blu-ray Asus BC-1205 PT (Serial ATA), environ 200 euros TTC.



La carte mère

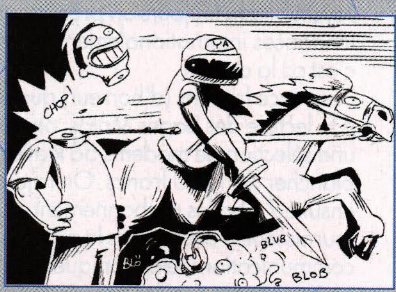
Ouch, nous avons enfin le prix de la fabuleuse P5E3 Deluxe d'Asus que nous vous présentions le mois dernier. Cette carte mère basée sur le chipset X38 coûte entre 260 et 300 euros selon que l'on opte ou non pour la version WiFi (802.11n). Les constructeurs de cartes mère ont tendance à nous faire payer un peu trop cher les différentes options de leurs modèles.

Config 1 : MSI K9N Neo-F (nForce 550/Socket AM2), environ 80 euros TTC ou Gigabyte GA-965P-DQ6 (Intel P965/Socket 775), environ 200 euros.
Config 2 : ASUS M2N-SLI (nForce 570/Socket AM2), environ 160 euros TTC ou Asus P5K (Intel P35/Socket 775), environ 130 euros.
Config 3 : Asus P5K Deluxe WiFi AP (Intel P35/Socket 775), environ 210 euros, ou ASUS M2N-SLI (nForce 570/Socket AM2), environ 160 euros TTC.

Le disque dur

Pour fêter dignement ce 2000e numéro, je vous propose de nous cotiser afin d'envoyer 2000 poneys (en plastique, en photo, en peluche, en coquillette...) à notre Yavin national. Enfin, de nationalité belge. Envoyez vos poneys à la rédaction qui transmettra. Sinon, pour les disques durs ? Depuis le temps, vous devriez connaître les bonnes marques, non ? Seagate, Western Digital, Hitachi, Maxtor...

Config 1 : 300 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 80 euros TTC.
Config 2 : 400 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 100 euros TTC.
Config 3 : 500 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 110 euros TTC.





Le routeur WiFi

La liste de notre opération « 2000 poneys pour Yavin » n'est bien entendu pas exhaustive, vous pouvez par exemple lui confectionner un poney en routeur de marques non conseillées dans ce Top. Ces modèles ne sont bons qu'à ça, de toute façon.

- Netgear WNR854T (routeur Cable/ADSL, Gigabit, WiFi 802.11n) : environ 140 euros.
- Linksys WAG354G (modem routeur ADSL2+, WiFi 802.11g) : environ 70 euros ou Netgear DG834N (modem routeur ADSL2+, 10/100, WiFi 802.11n) : environ 160 euros.

L'alimentation

Mon appel le mois dernier à la grande cause des mouettes de compagnie n'a suscité que peu de suffrages. À croire que vous préférez dépenser votre argent dans des blocs d'alimentation. Jetez un œil d'ailleurs aux modèles « + » de Seasonic, un poil plus mieux que les versions classiques pour un prix similaire. Ces dernières devraient d'ailleurs remplacer les modèles classiques assez rapidement dans les échoppes.

Config 1 : Fortron ATX FSP400-60GLN (400 W), environ 60 euros TTC.
Configs 2 et 3 : Seasonic S12-500HT (500 W), environ 110 euros TTC.

ET POKE ET PEEK

1998, l'année magique ? En tout cas, l'année du geek qui aime la mécanique vu le nombre de simulations d'engins à boulons qui squattent les pages...

Oh la belle couverture ton sur ton, à peine un peu rouge, avec le biplan du baron éponyme… Rien à voir avec Wing Commander Prophecy malgré sa colossale accroche, qui squatte fort justement le sommet de la rubrique Test, étonnamment chargée pour un numéro daté janvier. On ne va pas commencer par le dessert, alors attaquons les News, où l'on apprend que StarCraft est en retard (air connu), que Postal s'est fait censurer en Australie (Anastasie commence sa grande campagne d'anesthésie), qu'un film inspiré du finaud Doom va voir le jour et qu'un nouveau support de stockage baptisé DVD sera de plus en plus présent dans les boutiques… Dingue comme parfois les pages de ce magazine pouvaient s'apparenter à de l'anticipation mais bon que voulez-vous, Joystick reste toujours un précurseur de tendances internationalement reconnu, c'est ça la classe ! Séquence frissons (d'horreur) quand, à la lecture des pages Matos, on découvrait une sélection de modems 56 k avec un prix plancher de 1 200 francs. On rajoutait ensuite 75 balles d'abonnement à un fournisseur d'accès, puis le prix des communications téléphoniques, et l'on pige aisément pourquoi les premiers joueurs online ont tous farmé les cuisines des MacDo pour assouvir leur passion…

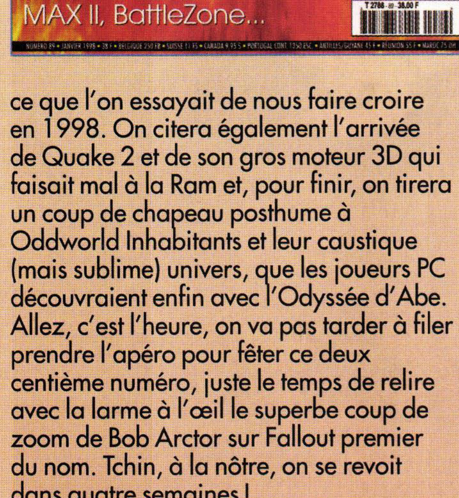


Un flop sur PC, dommage.

SIMULACRES OU MAGIE FUTILE

Grosse preview de BattleZone, un jeu de stratégie temps réel qui a tenté de changer les règles en imposant la vue subjective : joli mais peu pratique, donc vite tombé en désuétude… On découvre un peu plus loin les premières images du cultissime Grim Fandango, du non moins cultissime Tim Schafer qui nous glisse quelques mots en exclu sur son mortel chef-d'œuvre. Le test du mois, c'est Red Baron II, un simulateur de biplan qui, comme on dit, a su partir à la rencontre de son public (mais moi j'étais pas là ce jour-là), suivi par Longbow 2 pour une simu d'hélico (y'a des missiles têtes chercheuses, c'est déjà beaucoup plus fun), avec ensuite devinez quoi ? un add-on pour un simulateur de X-Wing, un simulateur de robot (Heavy Gear), d'avion moderne (F22 Raptor) et pré-moderne (Sabre Ace) ! Comme quoi, on peut simuler et prendre du plaisir, c'est tout au moins ce que l'on essayait de nous faire croire en 1998. On citera également l'arrivée de Quake 2 et de son gros moteur 3D qui faisait mal à la Ram et, pour finir, on tirera un coup de chapeau posthume à Oddworld Inhabitants et leur caustique (mais sublime) univers, que les joueurs PC découvraient enfin avec l'Odyssée d'Abe. Allez, c'est l'heure, on va pas tarder à filer prendre l'apéro pour fêter ce deux centième numéro, juste le temps de relire avec la larme à l'œil le superbe coup de zoom de Bob Arctor sur Fallout premier du nom. Tchin, à la nôtre, on se revoit dans quatre semaines !

STYX









Mad Max, disco style !



Apache passer comme ça !



Dix ans plus tard, c'est encore une référence.



VIDÉOS
800 VIDÉOS : VIDEOS au 81111
BRUITAGES MP3
NOUVEAU! QUALITÉ HiFi MP3
600 BRUITAGES : BRUITAGES au 81122
SONNERIES
7500 SONNERIES : SON au 81122
RAP, RNB
VARIÉTÉS (suite)
ITALIE, LATINO (suite)
RAI, ORIENTAL
CINÉ, TV
TOP!
POP, ROCK
DANCE, ELECTRO
METAL, HARD ROCK
VARIÉTÉS
PUBS TV
BRUITAGES, FÊTES
ZOUK, REGGAE
HYMNES, RÉGIONS
ITALIE, LATINO
JEUX MOBILE
+1000 JEUX MOBILE JEUX au 83111
persomobiles
81122 0899 706 222
www.Persomobiles.fr Gallery: PERSO au 31313
COMMENT TÉLÉCHARGER ?
SMS» Envoyez par sms la référence au 81122
TÉL» Appelez le 0899 706 222 et laissez vous guider
PRÉNOMS
+600 LOGOS PRÉNOMS: PERSOS au 81
LOGOS & ANIMÉS
+6000 LOGOS: LOGOS au 81
Pixtel
INFORMATIONS CONSOMMATEUR


C'EST DANS LES TÉNÈBRES QUE
NAISSENT LES PIRES CAUCHEMARS.
GEARS OF WAR
Gears of War enfin disponible sur Windows
avec du contenu supplémentaire.
La Horde des locustes débarque sur Windows©. Et avec cette version
arrive un nouvel ennemi pour les aider à ravager ce qui reste de l'humanité :
le Brumak, la terreur incarnée.
Tout n'est pas perdu. Avec une histoire enrichie de cinq nouveaux chapitres
pour la campagne solo mais aussi trois nouvelles cartes Multijoueurs,
et un éditeur de cartes, Marcus Fenix et son escouade vont devoir
faire face à plus de combats, et à plus de chaos.
Plus de 30 récompenses comme « Meilleur Jeu de l'Année » sur Xbox 360™
5/5
Jeuxvideo.fr
19/20
Jeuxactu.com
Games for Windows
GEARS OF WAR
18+
www.pegi.info
EPIC GAMES
Microsoft game studios
gamesforwindows.com/gears
Gears of War, le crâne écarlate, Unreal et le logo d'Epic Games sont des marques déposées ou non d'Epic Games, Inc., aux Etats-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays. ©2007 Microsoft Corporation. Microsoft, Windows, le bouton Démarrer de Windows
Vista, Xbox, Xbox 360, Xbox Live et les logos Xbox sont des marques du groupe Microsoft.
Games for Windows LIVE